ЦЕНА 4,99лв. | БРОЙ 34 | Февруари 2008
СПИСАНИЕ ЗА БЪДЕЩЕТО НА ЕЛЕКТРОННИТЕ ЗАБАВЛЕНИЯ

GAMERS' WORKSHOP

ISSN 1312-5362
9 771312 536006 >

Имам чувството, че страницата, върху която ще отекнат думите на този последен GW редакцион, ще пожълтее в мига, когато напиша финалната си дума. Ще се сгърчи, докосната от нежната, но неумолима ласка на смъртта, и ще се отрони, подобно на есенен лист. Поет от носещия в себе си натрапчивата миризма на тлен есенен вятър, за да бъде захвърлен незнайно къде. Вековното (десетгодишно, ако трябва да сме буквалисти) исполинско дърво на Gamers' Workshop ще оцелее, игнорирайки с досада природната злоба, възправило клони към небесата, където – отвъд матовосивите облаци – небето е все така синьо, а слънцето – все така ярко. И всичко, което то трябва да направи, е да изчака търпеливо капризния и свободолюбив като същински трол вятър да разруши въздушните крепости, да го дари със светлина и топлина, да донесе на крилете си пролет с обещанието за ослепително бели цветове и изумрудено зелени листа; с обещание за едно ново начало. Този прекрасен миг обаче е стаен сред пясъчните слоеве на бъдещето, а песъчинките, които се отронват днес във вселенския часовник, носят смърт, носят край. А същият този непокорен вятър сега злобно откъсва мъртвите, сгърчени листа от дървото. От нашето дърво.

Докосни този последен лист, скъпи приятелю. Запомни усещането си от досега с него. Запомни острата, сладка и странно възбуждаща миризма на мастило, носеща се от думите ми. Запази спомена за тях в сърцето си, заедно с надеждата за пролет. Запомни нас. Запомни мен. А след това отгърни без колебание нататък, оставяйки този последен редакцион да бъде откъснат от вятъра и запратен в калта.

Няма вечни неща. Дори и шибаната вселена някой ден ще се разпадне на съставните си атоми под досега с нещо фатално и непредвидено. Не тъгувай, това е естественият ход на нещата. Но също така никога не забравяй, че всяко изгнило есенно листо рано или късно ще бъде заменено от невъзможно красиво пролетно кокиче. Не го забравяй и не губи вярата си.

Марката Gamers' Workshop ще продължи съществуването си в рамките на сайта www.games.bg, който – шокиращо – в близко бъдеще ще бъде завършен. Остани с нас там. Съжаляваме, че така и не успяхме да създадем симбиозата между хартиеното издание и интернет портала, както мечтаехме преди малко повече от година. Приеми искрените ни извинения. Народната мъдрост за вълка, врата и работата бе лайтмотивът на този последен период в историята на списанието и – повярвай ми – няма нищо по-демотивиращо от това да правиш всичко, което е по силите ти, и външни фактори, извън твоя контрол, да ебават майката на добрите ти намерения. Ако нещо успяваше да поддържа бойния дух в тролския ни отряд по време на всичките неравни битки, през които преминахме (немалка част от които загубихме; никога не сме се опитвали да се изкарваме излишно героични – ние сме просто хора, а Тролът е идея, а не могъщ миниън, който можеш да изпратиш срещу враговете си) – това беше ти, скъпи приятелю. Ти, застанал от другата страна на страницата – хвалещ или критикуващ, гневен или щастлив; останал непоколебимо с нас до самия край. Читател... приятел като теб е истинска рядкост и за нас бе чест да бъдеш от другата страна на хилядите страници Workshop.

Бих искал да завърша това последно въведение, това начало на края, с един стих на Мартин Уокър, любимият ми езически поет и музикант и един от адски малкото хора, на чийто талант открито съм завиждал. Да, предполагам, че никога не си чувал за него. По ирония на съдбата това са думи от последния му музикален проект, след който Мартин официално слезе от сцената. Причината – няколко предателства и злокобни финансови проблеми. Истински, ярко различното, което провокира, а не угажда, никога не е било добре продаваемо.

Soon we'll be gone – The Earth keeps on turning.
Should this song live on long after we're dead;
Let these words then be heard as fires still burning,
not buried beside me like burdens unshed.

May history recall then we all were chosen,
Those who'd awoken – lived life for real.
Facing the storm as children reborn,
would not for a throne of conformity kneel.

I am because we are!

Толкова. Благодаря ти. Беше адски хубаво.

-Snake

"Читател... приятел като теб е истинска рядкост и за нас бе чест да бъдеш от другата страна на хилядите страници Workshop."

Съдържание

Enter

6 Новини
8 Good Bye GW
13 Hall of Fame GW

Features

14 Cosplay pt. 2
16 Halo 3
19 Assassin's Creed
22 The Witcher
35 The Orange Box
38 Call of Duty 4: Modern Warfare

Reviews

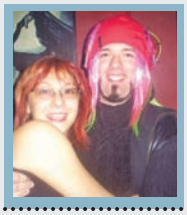
31 Mass Effect
34 Crysis
37 Kane & Lynch: Dead Men
40 Unreal Tournament
43 Super Mario Galaxy
44 Clive Barker's Jericho
46 TimeShift
48 Hellgate: London
50 Uncharted: Drake's Fortune

Highlights

52 Conan
53 WWE SmackDown! vs RAW 2008
54 Beowulf
55 Painkiller: Overdose
56 Guitar Hero III: Legends of Rock
57 Pro Evolution Soccer 2008
58 Heavenly Sword
59 Need for Speed ProStreet
60 BlackSite: Area 51
61 Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
62 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
63 Silent Hill: Origins
64 Folklore / Manhunt
65 Rayman Raving Rabbids 2
66 Project Gotham Racing 4 SEGA Rally
67 SoF: Payback F.E.A.R. Perseus Mandate

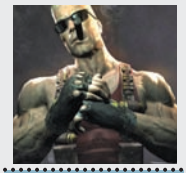
Stuff

68 GW партu
69 Книги
70 Профил - GW
72 N00bzor
76 Кино
78 Аниме
80 Корицuте на GW



Играя: Orange Box, Assassin's Creed, Mass Effect, Call of Duty 4, Timeshift, BlackSite: Area 51, Conan, RE4: Wii Edition, Rayman: RR 2, RE: Umbrella Chronicles, Resistance: Fall of Man, Uncharted, R&C: Tools of Destruction, The Bard's Tale; еби му майката - човек ще си помисли, че не ми остава време за чукане в моя живот...
Гледам: House MD, Californication, каквото дават и каквото не дават по кината
Слушам: The Clan Destined, Flogging Molly, Foo Fighters, Sum 41, Tenacious D и врещящи зайци
Чета: Джонатан Стрейнджи и Мистър Норел (най-добрият британски роман за последните 70 години, без ташак) и Търговецът на Оръжие (Хю Лори можел и да пише, да му се ненадява човек)
Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: Дишков всъщност истината казва по-долу - не е гей. Би-, ако не и три-сексуално е момчето, ако броим онзи случай с теленцето. В този ред на мисли - всъщност винаги съм ти казвал това, което искам да ти кажа и планирам да продължавам да го правя.

snake@games.bg



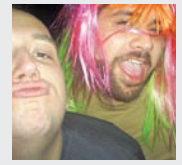
Играя: Sega Rally Revo, Orange Box, Assassin's Creed, Mass Effect, Call of Duty 4, Timeshift, BlackSite: Area 51, Stranglehold, Conan, Puzzle Quest, Resident Evil 4, Dead Rising, Marvel: Ultimate Alliance, Overlord
Гледам: House MD, Enchanted
Слушам: Mass Effect OST, Sasumu Hirasawa, Megadeath - Duke Nukem Theme
Чета: Разни научни материалчета за древногръцките наемници с идеята да си изсмуча от пръстите теза за бъдещата магистратура...
Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: посланията в тази страничка само се чудим как да си ги изсмукваме от пръстите (това след 10 минути размисъл кой точно колега/персонаж/известна личност да обвиня, че е гей)

aldim@games.bg

Играя: Mass Effect x3, Umbrella Chronicles, Rayman Raving Rabbids 2, Eschelon Book 1, The Orange Box, Forza Motorsport 2, Guitar Hero II&III
Гледам: предимно House M.D., както и разни HD филми на новия ноутбуук
Слушам: Z-Rock, Чешмеджиев е институция!
Чета: Тъмната кула 5: Вълците от Кала

Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: всъщност съм хетеросексуален, но началството искаше друг имидж да ми изгради.

doomy@games.bg



Играя: Mass Effect x 4 (ха!), Call of Duty 4, Assassin's Creed, Crackdown, Viva Pinata!, Forza Motorsport 2, Scene It?, Madden 08
Гледам: I R LEGEND, Atonement, Compassi, Invasion, NFL Playoffs и още един тон неща
Слушам: 91.7 The Brodeo и разни други подкасти
Чета: Конан книжки и Theory of Fun на Кощър

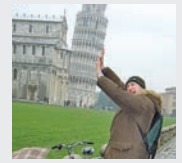
Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: съм пич. Не, че не е ясно поприцип, но да повторя.

wolf@games.bg

Играя: Assassin's Creed, Uncharted, Virtua Fighter 5, Half-Life Episode One
Гледам: Хъм, откъде да започна...
Слушам: основно поздравления и ужасно много качествена музика
Чета: Едно, Его, Фантастична Светлина на Пратчет, Историята на кръстоносните походи

Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: твоята подкрепа ми помогна много. Благодаря.

koralsky@games.bg



Играя: Naruto ,Halo 3, Ace Combat 6, Virtua Fighter 5, NBA 2K8, PGR4, Ghost Squad, Eternal Sonata
Гледам: AvP2, G.O.R.A, I am Legend, The Man From Earth
Слушам: музика за душата
Чета: "Книга на чудесата", Пратчет и Смирненски

Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: всичко от което се нуждаем е любов.

detonator@games.bg

Играя: Assassin's Creed, UT3, CoD4, Ace Combat 6
Гледам: Alien, Aliens, Alien 3, Alien Ressurection без гнусните AvP
Слушам: DnB fereva!
Чета: Мъчих някакъв френски конспиративен шит, но го зарязах в полза на Булгаков

Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: винаги ще има какво да си кажем.

mrak@games.bg

Играя: Mass Effect, Silent Hill Origins, Loco Roco (РАЗМАЗВАЦИЯЯЯ!!!)
Гледам: Квото дават по кината.
Слушам: cheesy OST crap songs
Чета: Fragile Things на Геймън. Брутален. Гениален. Изключителен...

Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: всъщност не си падам особено по J-rpg-та...

roland@games.bg

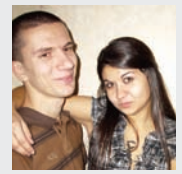
Играя: The Witcher, Mass Effect Limited Edition (10x to Doomy), HL:Episode II, Portal, Jade Empire SE, PoP:Two Thrones
Гледам: само HD-рупове: Puguk, Матрицата, Stardust, Gladiator, Paprika (10/10!)
Слушам: Koop (10x to Dead Dreamer) и разни OST-та
Чета: Филип Дик - Играчите от Титан; Р. Хайнлайн - Странник в Странна Страна (omfg!); Douglas Adams - The Dirk Gently Omnibus (10x to ХрасТа)
Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: 1) uRKO е един от най-големите GW-Титани, нищо, че го няма на корицата. 2) Се разревах на Кинг Конг и Мед още ми се подиграва за това! Какво да се прави, чувствително копеле съм, пък и тая пиявица много лошо го изяде Анди Съркис :/

shraik@games.bg

Играя: Unreal 3, Fortress Forever, EVE Online
Гледам: AvP2 - величествено тъп е, Уве Бол да си вземе бележка
Слушам: около 6 онлайн радиостанции
Чета: стари броеве на списанието

Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: Quake съвсем не е лоша игра.

ikarus@games.bg



Играя: Heavenly Sword, Folklore, Resistance, Call of Duty 4, Uncharted, PES 2008, Valkyrie Profile 2, Silent Hill 3, WE 10
Гледам: да си намеря работа, която да не ми се стори скучна след тази в GW.
Слушам: Thee Michelle Gun Elephant, Pitchshifter, Bad Religion, Streetlight Manifesto, Mustard Plug, No Doubt, Gluecifer, RJD2, Sage Francis, Visionaries
Чета: Орхан Памук - Черна Книга

Скъпи читателю, винаги съм искал да ти кажа, че: харесвам повече Games tm отколкото EDGE.

jeru@games.bg

Брой 34 Февруари 2008

главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректор
Симеон Цанев

дизайн
Ясен Стойнев - **Jeru**

Отдел "Реклама"

02/944 99 98
02/944 98 98

Марина Савова
директор реклама
+359 898 439 909
marina.savova@mail.bg

Ангелина Бонечева
+359 886 460 563
linachka@abv.bg

Веселин Велев
+359 898 633 337
vesselin.velev@gmail.com

Global films

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Бакалов - **Snake**
Александър Димитров - **AlDim**
Антон Дишков - **doomy**
Бойко Ангелов - **Fall-From-Grace**
Боян Боянов - **KillaH**
Георги Динчев - **Meg**
Евгени Джуров - **ShadowTrance**
Емил Вагенщайн - **Wolf**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Илиян Илиев - **Whisper**
Камбер Хасан - **Detonator**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**

Комикс
Кристиян Атанасов - kiko_the_god

издател
Хоумлан ЕАД

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Стефан Караджа" 7Б
тел.: (+359) 885906504 (+3592) 9816465
e-mail: workshop@games.bg
http:://www.games.bg

печат
New Style Communications

Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

Deus Ex 3

Eidos Montreal обявиха, че вече са започнали работа върху **Deus Ex 3** и за да им повярваме, пуснаха и първия тийзър към играта. Какво ни казва той? На пръв поглед едно красиво нищо. На втори обаче можем да си говорим за потенциално доста дълбока sci-fi история и атмосфера. В крайна сметка всяка игра, която избира за свой слоган "Това, което сме, е само ключ към това, в което можем да се превърнем", заслужава нашето повишено внимание. С две думи тийзърът е повече от обещаващ и очакванията вече са в небесата. Какво знаем със сигурност, какво можем да предположим? Ще скицирам всичко, до което успях да се докопам.

Огромен интерес предизвика един кадър от трейлъра, видим само за някакви десети от секундата. На него се вижда ръка, пъхаща карта в избирателна урна, на която пише "Biopolitic 2027". Първият **Deus Ex** се развиваше през 2050-та година, а вторият – двадесетина години по-късно. Изниква логичният въпрос дали не си говорим за прикъл, а не за продължение? За да е пълна конспирацията, *Eidos Montreal* веднага орязаха въпросния кадър от тийзъра и мълчат като пуяци по въпроса. Като заговорихме за конспирации – шефът на компанията, Стефан Д'Астуа, заяви в интервю, че в историята на **Deus Ex 3** пичовете ще наблегнат сериозно върху тях. Формати не са обявени още, но с огромна сигурност може да се предположи, че **DE3** ще се появи за новите конзоли. На нас ни остава само да се молим да избегне конзолното проклятие (повечко красота за окото за сметка на опростяване на геймплея и намаляване на общата продължителност). Мосю Д'Астуа заяви още, че за тях е от огромно значение играта да може да се преиграва няколко пъти, така че върху това ще се работи усилено. Както и върху главния персонаж (освен ако не е повече от един).

Заглавието ще бъде задвижвано от Crystal-енджина на *Eidos*, който даде живот на последните **Tomb Raider**-и. **Deus Ex 3** ще излезе най-рано след 2 години, тоест в края на 2009-та. Нищо, казват, че хубавите неща ставали бавно. Ти гледай да си намериш някакво занимание докато чакаш.

Лудница

Две от най-големите компании–производители на компютърни игри – френската *Vivendi Games* и американската *Activision* – се сляха и предизвикаха милиони "wow!" по света, включително и това на шефа на *Microsoft* в Европа, след като разбра за сделката. Тя, милата, е на стойност само 18,9 млрд. долара.

Новата компания се казва Activision Blizzard, в чест на златната кокошчица на *Vivendi*, отговорна за може би най-популярните игрални поредици за всички времена: **StarCraft**, **Diablo**, **WarCraft** и **Wolrd of WarCraft**. *АВ* ще е пряк конкурент за най-голямото парче от световната торта на видеоигрите (а и за черешката на върха ѝ), което в момента се държи от "любимите" нам *Electronic Arts*. Само някои от по-известните франчайзи на Activision: **Call of Duty**, **X-Men**, **Guitar Hero**, **Tony Hawk**, **Spiderman** + правото да разработва Джеймс Бонд игри.

Дяловото участие в *Activision Blizzard* ще бъде разпределено 52 към 48 в полза на *Vivendi*. Новата компания автоматично става най-големият играч на пазара на MMORPG-та и ще се опита да измести *EA* като най-голямия разпространител на игри в света. Живеем в интересни времена.

Devil May Cry IV Демо

Фенове на **DMC**-серията могат да нададат мощен и фалцетен вой едновременно (нещо в стил Митьо Крика рита Азис в главата).

За всички тях *Capcom* готвят демо на дългоочаквания **Devil May Cry IV** в началото на следващата година. То ще включва кратки части от няколко нива в играта и ще ти позволи да изпробваш новака Неро (и вероятно да пекнеш няколко двуслойни ДВД-та в процеса).

О, а за Специалното издание чу ли? Ами да, **DMC IV** ще си има такова и то ще включва: първите 4 епизода от анимето по играта в луксозна, метална кутия + бонус ДВД с тапети за десктопа, саундтрака към играта, дигитален артбук и множество документални филмчета (като краен **Witcher**-фен и собственик на унищожителния Limited edition обаче не мога да не отбележа, че *Capcom* са решили да минат дразнещо *тънко* с подобно изданийце). Ако и анимето не беше такъв крап...

Новият Golden Axe

GOLDEN AXE
BEAST RIDER

Вече съвсем официално – културата за цяло едно поколение класика **Golden Axe** ще си има некст-джен продължение и то ще се казва **Golden Axe: Beast Rider**. Ще излезе за *Xbox 360* и *PS3*, ще се разпространява от *SEGA* и ще се разработва от *Secret Level* (правят още играта по задаващия се филм **Iron Man** с Робърт Дауни Джуниър). Дотук добре. Но:

1) Лютото белобрадо джудже в зелени одежди (Gillus) и варваринът-ксенофоб (Ax Battler) няма да взимат пряко участие в играта, въпреки че ще присъстват като фон за историята. 2) Геймплеят щял да набляга основно на различните видове добичета, които ще можем да яздим и с които ще тъпчем злите твари. Ще можем да слизаме от тях от време на време и да водим hand-to-hand двубои. Това "основно" горе обаче може да се превърне в проблем, защото очевидно на него е наблегнато най-много, а в **Golden Axe** играта на гърба на добичетата беше само малка част от здравия геймплей. Къде отидоха магиите, яките меле-битки, дуел-модът срещу все по-здрави противници с всеки следващ рунд и т.н. и т.н.? Изключително върл противник съм на предварителния негативизъм, но засега нещата леко понамирисват. Все пак стискаме палци *Secret Level* да не ни разочароват.

Army of Two е КРАКА??

Списание *Xbox World* излезе с крайно негативно превю на оч-

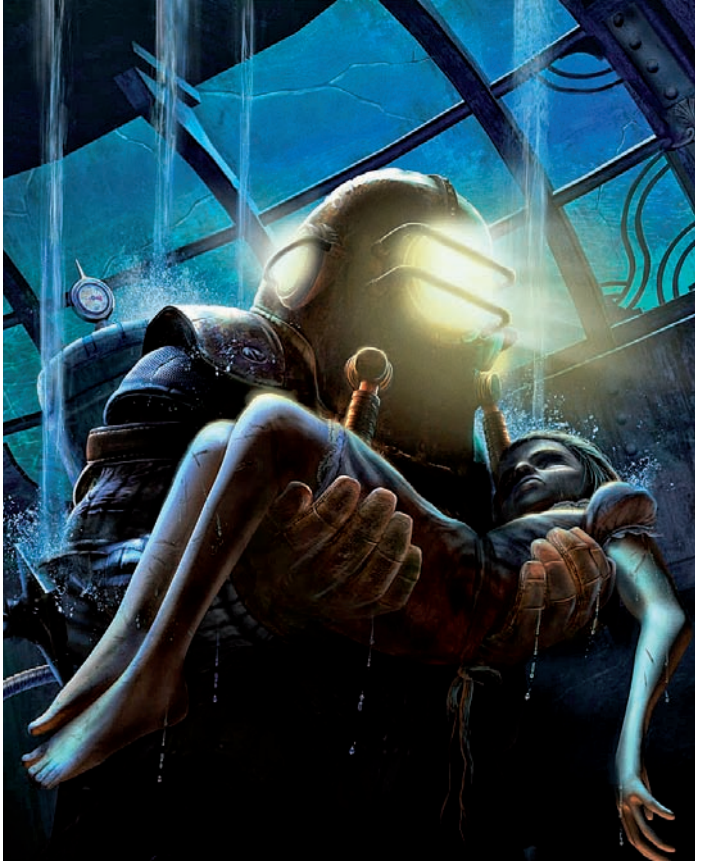
Скандал!

Не знам доколко си запознат със случая Джеф Герстман. Пичът беше дългогодишен редактор и автор в *Gamespot*, уважаван при това. Герстман беше уволнен, малко след като публикува ревюто си за **Kane & Lynch: Dead Men**. Защо? Официално: вътрешни причини от кухнята на *Gamespot*, които не засягат щироката общественост. Неофициално: даде оценка 6 на играта и *Eidos* и *CNET* направо побесняха.

Добре, ама широката общественост научи за случая и прегърна очевидното: уволнение по поръчка и противна пряка намеса на голям разпространител в света на гейм-журналистиката. Да не говорим, че играта определено си има трески за дялане и не разгръща докрай дори една десета от потенциала си.

Gamespot донякъде се опитаха да изчистят името си и все пак пуснаха отново на сайта премахнатото по-рано видео-ревю. От портала заявиха, че изтриването му е било поради чисто технически причини.

Кога и дали ще разберем цялата истина, не е ясно (поне не и докато Герстман не реши да проговори). Въпреки това вече ще ни е много по-трудно да се доверяваме на оценките на *Gamespot*. Те не, че някога са ни били пътеводна светлина, де.



аквания хит **Army of Two**. Според инфото, до което се добрахме, пичовете са озаглавили статията си Army of Shit и описват историята в играта като "очевидно писана от 7-годишен пиклъо, който много ги мрази ей-рабите". Дизайнът на нивата е категоризиран като "смехотворен", графиката – "под нивото на **Pefect Dark Zero**", а главните персонажи като "най-неприятните герои в историята на видеоигрите". Прибави към това и "досадни кът-сцени на всеки тридесет секунди".

Сега, ясно е, че тотално са се престарали. От друга страна нека тази новина да е едно предупреждение към всички нас (и най-вече към *MrAK* и *Snake,* които само броят дните до излизането на **AoT**), защото не веднъж сме били лъгани от добре-скроени рекламни кампании и хайп. Пък ако **Army of Two** се окаже толкова добра, колкото очакваме, ще отидем в редакцията на *Xbox World* и ще им наритаме задниците. Колко му е!

Наградите на Spike TV

Известната американска кабелна телевизия *Spike TV* (с основна насоченост към младите хора) раздаде годишните си награди за видеоигри за пети пореден път.

Обикновено не бихме обърнали внимание на подобно изцяло американско начинание, но пък винаги е приятно да видиш как наистина добри игри печелят големите награди. И случаят е точно такъв: **Bioshock** разби конкуренцията, като взе първото място в следните 3 категории: "Игра на годината", "Най-добра игра за *Xbox 360*" и "Най-добър саундтрак". Напълно заслужено при това. (Точно тук е мястото да кажа, че излезе дългоочакваният пач 1.1 за **Bioshock**, който добавя куп екстри към играта и оправя абсолютно всички налични проблеми.)

Други интересни попадения: Най-добър шутър – **Call of Duty 4**. Най-добро RPG – **Mass Effect**. Най-пристрастяваща видеоигра: **Halo 3**

Скандал 2!

Харви Смит напусна *Midway Austin*. Нищо не ти говори това? Айде пак. Човекът, който ръководеше създаването на доста смешната **BlackSite: Area 51**, си тръгна с гръм и трясък. Преди това обаче публично нарече собствената си игра "ужасно скапана" и поясни, че бета-тестинг период за нея изобщо не е имало, ами направо са премнали от алфа във финална версия. И това решение определено не е било негово. Чест му прави откровеността, защото играта е доста смехотворна. Иначе за него не се притесняваме. Все пак пичът има ключова роля в създаването на **Deus Ex** и **Thief 3: Deadly Shadows**.

Ако си фен на интернет-конспирациите, ето ти сериозен повод за размисъл: дали пък мистър Смит не предизвика самоизгонването си, за да се включи в задаващия се титаничен проект **Deus Ex 3**?

Внимание, родители!

Националният институт за медиите и семейството в САЩ направи списък с 10 игри, които децата трябва да избягват на всяка цена, ако не искат да се превърнат в демонични малки копеленца. Обикновено подобни класации служат единствено за да се похилим малко с глас, а също така носят и здравословни дози носталгия. Не и този път обаче, защото хората са сериозни. Ако трябва да сме честни, освен милионите родители-ИДИОТИ, които редовно пренебрегват рейтингите (отзад на кутията с голяма буква), само за да угодят на малкия Пешко, вероятно има и такива, на които е наистина трудно да направят правилен избор. Ако случайно си един от тях, за Бога, не им купувай следните игри: **Assassin's Creed**; **Call of Duty 4: Modern Warfare**; **Conan**; **The Darkness**; **Clive Barker's Jericho**; **Kane & Lynch: Dead Men**; **Manhunt 2**; **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**; **John Woo Presents Stranglehold**; **TimeShift**. (**Mass Effect** *явно липсва в списъка, за да може идеята за секс с инопланетяни да бъде насадена дълбоко в подсъзнанието на малките американчета, за да може най-великата нация в света да възправи пишки срещу потенциална извънземна инвазия някой ден – бел. Snake*)

И така, целият ГВ-колектив дружно заявява: Мили деца, не си пускайте нито една от игрите в горния списък, щото ще дойдем и ще ви отскубнем пикалата (пишките) и ще заприличате на Грендел! Момиченцата ще обръснем нула номер, така че да не се радват.

It's A Late Goodbye, Such A Late Goodbye...

Ако все още не си схванал намека или се опитваш някак да изтласкаш грозните факти в дълбините на подсъзнанието си, за да се дистанцираш от проблема; да се завиеш презглава и да си повтаряш, че чудовищата ще изчезнат, списанието Gamers' Workshop *наистина* достигна своя последен брой. От днес марката, познатите статии и всичко друго, свързано с любимата абревиатура GW, се пренася в интернет пространството на www.games.bg. Понеже с теб бяхме на първо място приятели, а едва след това – част от сложната симбиотична връзка *читател-автор*, нямаме никакво намерение да си тръгнем без да се сбогуваме. На тези страници можеш да откриеш последните отпечатани в рамките на Gamers' Workshop наши думи, отправни към теб и към самото списание; нашето леко откачено, непослушно, досадно и извънредно самовлюбено десетинагодишно дете, което всички ние си отгледахме с цялата любов на света от бяла уърдовска страница и новоотворен фотошопски документ. Ще ни липсваш, Тролчо.

Този текст се явява и един вид прецедент в историята на изданието, защото нито един ред от него не е минал през каквато и да е редакторска намеса. Никой няма право да редактира чувствата на хората. Чуйте думите ни така, както отекнаха за последно в опустяващите и превръщащи се в руини зали на тролския замък.

-Snake

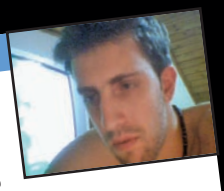
Александър Snake **Бакалов:**

Искам да използвам тази своя лична минута, тази *последна* минута, отекнала в легендата на **Gamers' Workshop**, за нещо клишираро и псевдо-оскарово, но адски важно за мен. Искам да вдълбая своите благодарности в този последен тролски монолит: Искам да благодаря на жена си, на Деси, на човека, който събра разпилените през годините парченца от сърцето и душата ми и ги сля с нейните по начин, който вече ме кара да асоциирам думата "завинаги" с надежда, а не с досада. Жена си, която срещнах именно в офисите на това списание. Искам да благодаря на майка си, която ме подтикна да чета и пиша и някак успя да ми намекне, че е добре да продължа да се занимавам с второто. След декада из различни български медии май е била права, че другата ми детска мечта – да стана наемен убиец – е по-малко рентабилна. На баща ми, който вече осем години чете това списание от-до и след това с гордост цитира на семейни вечери извадки от статиите ми. Обикновено най-циничните извадки. На баба ми, която всъщност няма нищо общо с това списание, но е най-големият пич, който познавам. В нея със сигурност има нещо тролско. На колегите си. Няма такива правилни хора, заклевам се. Имената на най-близките ми приятели, които са с мен в добро и зло, стоят в редакционното каре до снимките. Или са стояли там в даден момент от живота на списанието. На Дидо, който ме взе на борда. Винаги ще имаш своето място в сърцето и спомените ми, независимо от това какво се е случило между теб, мен и Трола.

На теб, читателю. Лично. На теб. На теб, който ме обича и мрази през годините, който ме хвали и руга, но никога не остана безразличен към думите ми. Защото всяка дума е частица от мен, която откъсвам с по-голямо или по-малко усилие и ти дарявам. Благодаря ти, че беше от другата страна на тези страници и прие даровете ми. Нямаше да се справя без теб.

Колкото до сбогуването... хайде да я пропуснем тази част. Първо – защото самата етимология на думата "сбогом" идва от пожеланието "с бога"; в контекста на нашата тролска, политеистична религиозна система – "с боговете". С нас. Съжалявам, че провалям натежалия драматизъм на момента, но ние никога няма да те изоставим. Ти ще проблясваш в сълзите ни и ще отекваш в смеха ни, докато го искаш. Жалките пазарни реалии не могат да убият една идея. Дори напротив – могат да я направят по-крепка, по-огнена, по-силна. Бихме могли да използваме силата на момента и да се превърнем в мъченици, но сме твърде големи пичове, за да се примирим с имиджа на позлатен тук-маме иконостас. Нашите писателски пера са твърде силни и изпепелени от пламъците на въпросните пазрни реалии и не им остава друга възможност, освен да родят закономерно пернат феникс (с леко разфокусиран поглед, понеже ние пием и на кладата), който ще оцелее каквото и да се случва. И второ – защото след девет прекрасни години от живота ми, посветени на игрите и на бунтовния дух на трола, щях да плача, докато пишех тези редове, а не да се усмихвам, ако не знаех нещо, което ти – все още – не знаеш. До скоро.

Ивайло Koralsky **Коралски:**



Истината понякога ни донася болка. Много болка. Лъжата от друга страна, може да унищожи абсолютно всичко хубаво, създадено за определен период от време, и в което хубаво са влагани колосални количества старание, желание, грешки, безсънни нощи и не на последно място - чувства. В тези финални редове обаче, ще говоря за истината. Само за нея. И по-скоро за истините. Отвъд хартиеното си тяло, в което винаги си можел да откриеш много повече от просто ревюта за игри, филми, музика, книги и т.н., GW е бил пункт за събиране на качествени, будни и в по-голямата си част, интелигентни хора. Нещо повече – GW винаги е бил сборен пункт за хора, които имаше определени за време са се превръщали в приятели. Именно приятелските ни взаимоотношения, които в определени периоди по-скоро са вредили на Gamers'Workshop, са създали неговият изначален облик. Който въпреки промените през годините на неговото съществуване се запази и до моментния финален брой на изданието. Облик, който превърна GW в различно списание. В издание, което честно е допускало грешки от всякакво естество, но и такова, което винаги е поднасяла количество информация, която на практика не би открил в никоя друга магазинна медия. Никак не е приятно да говориш за край на нещо създавано в продължение на години и минало през десетки препятствия. Затова краят го оставям за онзи, който истински го желае. Ние продължаваме...

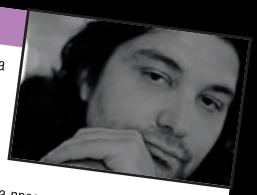
Емил Wolf **Вагенщайн:**

Помня как си купих първия **Workshop**. Вървейки по Еврогий Георгиев в един слънчев пролетен ден през далечната 1998 г. Отивах в забравения през годините **GameNet**. На спиралата ми хвана окото едно списание, което имаше **Starcraft** на корицата. Онази смотаната игра, дето я пробвахме, ама решихме, че е по-глупава от **Age of Empires** и продължихме да си играем на "построй центуриони по-бързо". Замислих се за момент и изстрелях парите, които бях заделил за игра. По-късно показах **Starcraft** гайда на приятелите и никога повече не играхме **Age**.

Много хора казват, че **GW** е помогнало да ги формира като личности. Аз не бих отишъл толкова далеч, все пак това е работа на родителите ми, приятелите ми и средата, в която съм израснал. Но едно нещо мога да твърдя без капка съмнение – **Workshop** формира вкусовете ми като геймър. Списанието, не, хората, пишещи в него, ми показаха разликите между добра игра и лоша игра. Турнирите покрай него ми показаха един нов свят, запознаха ме с нови хора. А в последствие тези хора ми показаха една друга игра – **Ultima Online**.

Физическия носител на **Workshop** може и да не се появи повече по реповете. Но ценностите и идеите, на които ни е научил, ще продължат да живеят – в мен, в теб и във всички останали, които някога са се докосвали до магията му.

Диян Freeman Димитров:



Бил съм вече тук. На поляната на раздялата. Олтарът, пред който сега стоя – аз го издигнах. И вградих душата и сълзите си в него – преди цели 8 години, в паметния за всички "стари" фенове дванадесети брой. Пътеката през мъглата на забвението, лъкатушеща между тъмните стволове на спомените, забили корени в сърцето ми и прострели клони в паметта ми – аз я прокарах. Винаги съм знаел, че някой ден отново ще мина по нея. Неизбежно беше. Веднъж вече изстрадах своето сбогом към вас на страниците на това списание, приятели. Но колко ли са останали онези, които помнят...

Колцина си спомнят Алекс и това, което тогава той стори, за да го бъде Workshop? Една изключителна кауза привлича изключителни личности. За мен Workshop винаги е бил кауза! И винаги е бил над всичко. Дори над хората, които по-късно през годините работеха в него. Това е и моят най-голям грях към тях. Грях, за който нямам намерение да търся опрощение. Защото това списание беше духовен дом на титани. Създадено бе от такива и тяхната памет заслужаваше да бъде почитана с най-доброто, на което всеки е способен, щом иска името му да стои на страниците, където са стояли имената на хора като Илиян и Юлиян да речем. Както и на много други в последствие.

Издадохме 12 велики за онова време броя. Според мен написахме история тогава. Приказка. Обречена, за жалост, все някога да дочака последната си точка. За приказките няма място в комерсиалния свят, знаете. Но пък има магия в тях. И благодарение на нея Workshop оцеля. Благодарение на Алекс. Приятелю мой, помниш ли какво поиска тогава? Няма да забравя думите ти: искам списанието да го има, дори само още един брой. Е, имаше го. Много, много броеве поред. И много от тях бяха прекрасни. Ей богу, прекрасни бяха! Направих каквото ми беше по силите, за да има Workshop дълго време. Вероятно някой по-организиран, по-дееспособен, по-умен и по-талантлив би направил и повече. Аз успях само толкова. За което се извинявам на всеки, който има някакъв упрек за това към мен. Но в крайна сметка човек е такъв, какъвто е, и трудно би могъл да надскача себе си твърде дълго време.

Една самурайска мъдрост твърди, че не крайната цел е съществена, я пътят, който човек изминава, докато я следва. И ако настоящият брой слага поантата в съществуването на Gamers' Workshop, опитайте да се преборите с тъгата, спомнете си – какъв път извървяхме само! Какво оставяме след себе си.

В личен план, този път беше осеян с крайности, между които неведнъж съм се разкъсвал, за да установя на собствен гръб, колко дяволски трудно е да откриваш баланса. Крачейки по този път осъзнах, че компромисите са неделима част от живота, единственото средство за оцеляване в него и във взаимоотношенията с другите, но също така се и научих да ги ненавиждам – защото всеки от тях деформира душата и заличава индивидуалност ми. Мен! По този път пропадах и се извисявах. Направих много и много не успях. Чувствах се велик и жалък. Бях добър и лош. Силен и слаб. Благороден и долен. Борих се и се предавах. Бивах предаван...

Преживях толкова много неща. Срещнах се с толкова много хора. Съдбата бе благосклонна към мен, че ме постави на пътя на Workshop. Няма как да не съм ѝ благодарен. Накрая тя ми преподаде и най-ценния си урок – нещо, което чичко Хемингуей много отдавна е прозрял и написал – един мъж може да бъде унищожен, но не и победен.

Така е и с Workshop, приятели – реалността го зачерква от пътта си, но ниито не е в състояние да го заличи и да победи харизмата му. Вселената просто не разполага с гума, с която може да изтрие нещо, втъкано в съриата ни. Дори това да е само една приказка с предизвестен край.

Сбогом. За последен път. Но с вас пак ще се срещаме – в мислите и спомените си.

Александър AlDim Димитров:

Честно казано не съм от хората, които ще тръгнат да се разтапят от изпълнени със сърцераздирателен патос слова в подобни моменти. Каквото било – било. Каквото станало – станало. Всяко нещо намира своя неизбежен край, независимо дали е крехка еднодневка, всемогъщата Римската империя, или списанието, което носеше радост на всички ни почти десетилетие. Gamers' Workshop значеше наистина много за мен още от създаването си и годината, през която имах удоволствието да бъда част от него, без съмнение ще ми остане скъп спомен. Получих възможност не само да си почеша егото в печатен вид и да посъживя заглъхналата си страст към игрите, а и да дам своя принос за нещо, в което вярвах. Издание, което имаше какво да каже и знаеше как да го каже със стил. Издание, което не се свенеше да криве в противоположна посока на пазарната логика, просто защото натам го влечеше. И, уви, издание, което беше обречено да свърши преждевременно, когато в края на тунела го посрещне не ослепителната светлина на утопичния идеализъм, а потискащо тъмната реалност...

Пфу, май все пак подхванах проклетия патос, а? По-добре да мина към деловата част, преди да съм се размекнал съвсем: *Парадно махване към публиката, махване към колегите, махване към конкуренцията, тържествен поклон, последван от бурни аплодисменти.*

А така, това е друго нещо. Благодаря ви, приятели, ще се видим на следващото представление!

Антон doomy Дишков:

На тези редове се очаква от мен да се сбогувам с теб. С читателя. Така, както и ти трябва да се сбогуваш с Gamers' Workshop – списание, чийто последен брой държиш в ръцете си. Сбогуването обикновенно е най-сълзливата и лигава част от едно общуване, преексплоатирана във всеки втори филм с тъжна сцена на фона на бавна и меланхонична музичка. Мразя клишетата. Мразя рамките и стандартите. В Gamers' Workshop винаги сме се опитвали да правим различно то списание. И то не самоцелно и различно списание, а такова, в което няма нищо изкуствено и клиширано. Всеки брой, всяка страница, всяка буква в близо десетилетието, през което е на пазара, списанието е било искрено към читателя. Към теб. Затова аз не съжалявам, че се разделяме. Защото бяхме заедно, мамка му. На мен това ми стига, надявам се и ти не съжаляваш, че си ни посветил вниманието си.

На тези редове аз лично искам да благодаря на теб. Че си избрал по един или друг начин да бъдеш част от списанието и каузата. Че си дръзнал да разчупиш оковите на споменатите вече клишета и рамки. Защото всеки може да се движи със стадото, но далеч по-трудно и похвално е да тръгнеш срещу течението, на пук на всички останали.

Искам да благодаря и на всички колеги. Минали и настоящи. Не бих могъл и да мечтая някога отново да работя в толкова духовит и приятелски настроен екип. Но с тях в никакъв случай няма да се сбогувам, тъй като краят на списанието не е краят на нашата дружба.

За финал ми позволи вместо очакваното от мен "сбогом", да вмъкна един вид плот туист и да ти кажа просто "довиждане". Точно така, писна ми от цялата тая мъртвешка атмосфера. Няма нужда от жито и тамян, умря просто формата. Ние сме си тук и сме си същите – държащи чаши в ръка и с усмивки до уши. Нова година – нов късмет, дето се вика. Аз лично не искам да виждам читател с тъжен поглед точно в началото на новата година, тъй че ще ти кажа едно простичко и, признавам, клиширано "наздраве" и до нови срещи. Помни списанието с хубаво. Нас – с каквото сме си заслужили. Ще се видим пак, обещаваме. Твърде сме големи за да спрем дотук, а и имаме още толкова много неща да ти казваме.

Красимир Krasleto **Кръстев**

Свърши се значи, а? Краят? Че аз цял живот съм се стремял да свършвам колкото се може повече пъти и все по-качествено, а вие чак сега да ми заявявате, че било лошо. Чак сега! След близо десет години! Стига, моля ви се, да си имаме уважението – пичове като нас не могат да свършат толкова бързо, просто не могат. Не и пред толкова много хора, не и сега, не и по този начин. Пък и надявам се сте останали доволни през времето, в което бяхме заедно – тогава какво значение има изобщо дали ние сме свършили?

Затова сега не пиша тези редове с тъга, не ги четете тъжни и вие, защото макар и "просто списание", Gamers' Workshop успя да надрасне себе си и буквичките на бял фон и да създаде познанства и приятелства за цял живот. Човек оставя след себе си две неща – семейство и приятели. И докато винаги съм се подсмихвал на думите, отъждествяващи ГВ с родителско тяло, макар и да знам, че те са били искрени, с десетократно по-голямо удоволствие съм приемал тези, в които ни описвахте като близки приятели. Ние не Ви създадохме – когато сте посягали за втори път към заветните пет левчета, вие вече сте били това, което сте – ние просто вървяхме с Вас и си говорехме за живота, компютърните игри, жените, вселената и всичко останало. Като приятели.

И ако трябва да продължа метафората, която започнах в началото, бих я продължил с думичката, измислена от по-добрия пол, а не от простаци като нас – любовта, с която беше правен ГВ. Любов, която, смирено се надявам, сме предали поне мъничко и на Вас, любов, която ни беше връщана многократно, и любов, която Ви връщаше при нас, дори когато сме Ви разочаровали.

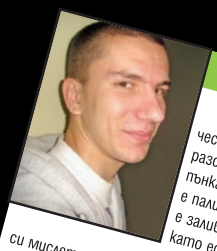
Робърт Джордан беше написал, че при въртенето на Колелото на Времето няма нито начала, нито краища – така че в някой друг век, век, чието идване предстои, и век отдавна отминал, ще се срещнем отново, приятели. За мен, както и за целия екип на списанието през годините, беше чест.

Ferever yours,
Красимир 'Krasleto' Кръстев

Бойко Fall-From-Grace **Ангелов**

Повечето хора говорят за Workshop-а все едно е някаква религия, а самото списание е библия. Направо се дивя като гледам хора, твърдящи как това списание е изградило живота им и какви ли не други безумия. Както и да е, предполагам, че като съм бил на техните години, е било различно.. За мен беше възможност да се занимавам с нещо, което ми харесва, и да се запозная с най-годтините хора на планета. Така че поздравите ми отиват към тях, понеже те са това списание: Джовани, Коралче, Мед, Макс, Веселка, Бакалов, Думев, Чавдарус и другите, с които не се познавам чак толкова добре. Надявам се още дълги години да сме приятели с вас, хора.

Ясен Jeru **Стойнев**



Хич не ме кефят сбогуванията, честно. Затова и ще се направя на разсеян. А и нали знаете, че GW е като пънка – никога нема умре. Никой не ни е палил работилничката и никой не ни е заливал със сярна киселина, така че като едни истински тролове, смятаме да се регенерираме, така че въобще не си мислете, че сте се отървали от нас толкова лесно!

Не малко пъти съм попадал на изказвания на фенове, твърдящи че Workshop-а е променил живота им и подобни неща, които винаги са ми се стрували леко притеснителни, но нека не се отклоняваме от това, което тръгнах да ти казвам – това списание ме научи на много неща. Най-важният извод, който си извадих може би е, че никога и при никакви обстоятелства няма да се занимавам с нещо, което не ми е присърце. Предполагам, че ще ми е доста трудно да намеря нещо, което да правя с такова желание, с каквото подхождах към задачите си в GW, но не смятам да се давам лесно.

Никога няма да забравя безсънните нощи при приключване на брой, в които съм прекаравал по 4-5 дни в редакцията без да се прибирам и без почти минутка сън (между другото – намерих много удобен начин за спане, чрез сглобяване на три стола). Почти всеки месец от престоя ми като дизайнер в GW, съм имал по кажи-речи - една седмица, в която не се занимавам с нищо друго освен с тролските си задължения. Седмица, в която приятелите ми ме търсят за купони, баскетбол, кино или просто за да се видим за по бира, а аз отписвам всичко, докато не завършим списанието. Не е като да съм бил сериозно мотивиран финансово или нещо. Дори никой не ни е плащал за висенето извънредно. Даже не искам и да споменавам, че Бакалов си вадеше пари от собствения джоб (!) за поредната живото-спасяваща бутилка ром, която да му даде сили да редактира ударно, всички материали, появили се в последния момент. Ааа, да – всеки път се възмущаваше като му отказвах да ми долее малко в чайчетата, които пиех докато бях болен. Много от познатите ми най-вероятно си мислят, че ако можех да се върна назад във времето и да съм наясно с това, какво ме чака в списанието, не бих се захванал „отново". Всъщност истината е, че за секунда не бих се поколебал да приема. Истината е, че всички от екипа всъщност не са пичовете, които винаги си представях. Истината е, че са нещо МНОГО повече! Искам искрено да благодаря на списанието, че ме запозна с толкова много невероятни хора.

Искам да благодаря и на теб читателю, че остана с нас до последно. Искам и предварително да ти благодаря, в случай, че решиш да ни последваш там накъдето сме се запътили.

Камен MrAK **Дончев**:

"Мисля, че това е краят..."

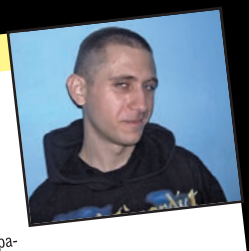
Така се казваше в една песен на *Контрол*, която всъщност сама по себе си беше забавна. Аз не мисля, че това е краят. Има една история за императорската гвардия на Наполеон – най-елитните му бойци, чийто генерал на предложението да се предадат, когато остатъците й били обградени при Ватерло, отговорил на англичаните: "Глупаци! Гвардията умира, но не се предава!" И ние така. Дълго време не се предадохме. Не и пред ужасните условия на пазара, не и пред варианта да пишем "поръчкови" и необективни статии, за да привличаме рекламодатели. Не и пред това да изменим на самите себе си и на Вас, читателите. Защото това списание никога не е било за писане на рецензии по игри, а за отношение, обективност и искрено мнение. И малко забавление, разбира се. Въпреки това не мисля, че сме съркали. И макар сега списанието да приключва една част от своето развитие, то не мисля, че приключва своето съществуване. Докато ви има Вас, ще има и частица от Gamers' Workshop, която ще живее. А докато ни има нас, винаги съществува възможността тази искрица живот да се разпали отново и да се възроди.

Благодарен съм за моментите, които изживяхме заедно. Благодарен съм за приятелите, които спечелих покрай GW. Благодарен съм, че можех да се занимавам с това, което ми носи радост. И ви обещавам, че както аз, така и целият екип ще търси начин да продължаваме да ви забавляваме и насочваме в дебрите на най-голямата индустрия за забавление към момента. Оглеждайте се.

За довиждане ще ви кажа друг цитат от така любимата ми военна тематика. Наемните войници имат един лаф: "Наемниците не умират, те просто отиват до Ада, за да се прегрупират." Приемете, че и с нас се случва същото.

Само дето няма да ходим толкова далече.

Ave atque Vale!



Добрин Goodman **Йорданов**:

"Ако си построил замъци във въздуха, не си работил напразно. Замъците са точно там, където трябва да бъдат. Просто трябва да построиш основите под тях."

Запалих се по видеоигрите на 6 годишна възраст. Беше в огромна зала за игри в черноморски курорт. Социализмът безмежно се строеше, чувствах, че съм попаднал в рая на земята, а единственият ми проблем беше, че жетонът за 5 минутна игра струваше колкото хляб и половина.

Следващите 6 години прекарах ваканциите в компютърната зала на Пионерския дом. Заглавие за "Правец 82" не остана неизиграно.

Посрещнах Демокрацията в гараж. Две маси, четири телевизора, четири конзоли *Sega* и един чичка в ъгъла. За мен Демокрацията бе символ на прогреса – игрите станаха цветни, а срещу хляб и половина получавах цял час игра.

Кандидатстудентската ми кампания ме завари осъмващ пред 486-ца, взета назаем от съученик. Най-голямата ми мечта беше да имам собствен компютър, но се наложи да прекарам студенските години пред компютрите на съквартирантите си. Сдобих се с машина малко преди завършването.

Списания за игри четях интензивно преди да се сдобия с компютър. Писането ме привличаше по три причини – да получавам игрите отнейде безплатно, да ми плащат, за да играя, и да имам приятели, които са пекани в игрите като мен. Прописах на 23 годишна възраст. Приемането ми в GW бе резултат от дълго-шлифовани умения и ударна доза смелост да се изправя пред freeman и да заявя, че съм толкова добър, колкото и най-добрите му автори. Главата му увря 3 месеца след като му оставих пробна статия.

Най-добрият начин да развенчаеш един мит бил да го събуднеш. Оказа се, че българските списания не получавали оригинални игри от разпространителите, Workshop-ът заплата за мен нямал, а това, че за мен всички колеги са приятели, не означавало, че аз съм приятел за тях.

Срещу къртовския труд GW ми даде няколко ценни неща:

Познанство с всякакви автори – професионалисти, пишещи за пари; ентусиасти, пишещи за признанието на читателите; бездарници, пишещи, за да си праснат една чикия като си видят името под статия;

Едно от най-добрите приятелства в живота ми – това със Snake;

Схващането, че дарбата ми да пиша ме прави не само един от най-добрите автори в GW, но и ме поставя някъде в челните (тук слагате цифра*)% живи автори в целия свят. (*напомням, че цифрите са от 0 до 9);

Осъзнаването, че макар да пиша добре, Господ всъщност не харесва това, което пиша – иначе Той нямаше да позволи на шефа да ми реже статиите, да ги цензурира и накрая да ми каже, че ако искам да получавам пари, трябва да зарежа хумористичния стил, в който бях най-силен, и да пиша сбито и строго информативно.

Напусках GW 4 пъти: за да подготвя дипломната си работа, за да постъпя в казарма, защото freeman не ми даваше уговореното заплащане и защото накрая си намерих хубава работа, където оцениха уменията ми и ме поощриха да работя денонощно.

Построих си въздушния замък в годините на игране, четене, писане и мечти. Не съм писал от 2 години, играя както преди да почна да пиша – отбрани игри, които превъртам с удовлетвие. Пет пари не давам, че в момента писателските ми умения са колкото на пробит дънер и че съм толкова зле на **Quake**, че като взема картечницата, не мога да улуча на възрано куче гъза. Работя като продуцент в *Gameloft* – една от най-големите компании за производство на игри. Имам зад гърба си над 1000 port-а, обучил съм няколко продуцента, ръководил съм повече хора, отколкото някога са работили за всичките ми предишни работодатели. Очаквам скоро да започна първия си creation. Зная, че Господ харесва работата ми, защото започвам да виждам основите на замъка си...

Реших да ви пиша не за да правя реклама на живота си, който в някои аспекти е пълен провал, нито пък защото чувствам GW близо до сърцето си. Писах, за да насърча онези, които до последно са чели едно некомерсиално списание, загубило същността си в безплодни опити да се комерсиализира. Не се отказвайте от нещо, което обичате, само защото то не ви носи пари днес. Ако обичате професията си и работите усърдно, със сигурност ще дойде ден, когато тя ще ви се отплати. Не мислете за себе-си-хардкор-геймъра като за асоциален елемент, който е твърде елитен, за да бъде разбран от други, освен от себеподобните си. Наличието на огромна гейм-индустрия ни показва точно обратното – когато опитният геймър облече идеите си в подходяща форма, те чупят езиковите и културни бариери и достигат цялото човечество.

Симеон SHRAiK **Чешмеджиев**

Днес научих, че Тери Пратчет е болен от рядък вид Алцхаймер. Стана ми почти толкова кофти, колкото и когато разбрах, че това е последният брой на любимото ни списание. За да се уверя, че новината за заболяването е истина, посетих и официалната страница на Пол Кидби. Там прочетох и обръщението на Тери към милионите хора по света, които го обичат. Изненадващо обаче (или съвсем не), в него нямаше печал, нямаше страх, нямаше отчаяние. Имаше отново добрият, стар, по-голям от хляба (и от Вълка дори) Тери Пратчет, който съобщава една по своему тъжна новина. И го прави с гордо вдигната глава, с неподражаемия си стил и с феноменалното си чувство за хумор.

Някъде тогава се замислих за това какъв уникален дух притежава този човек и колко е огромен всъщност. Духът, приятелю. Споменът. Ето това е, което ще остане след нас, когато си отидем от този свят.

Вечерта се срещнах с Вълка, Мед, Урко и Уистър за по бира. Естествено, че най-обсъжданата тема беше краят на Уъркшопа (след **Heroes 3**, разбира се). Какво, мислиш, обаче видях в очите им? Мъка? Сълзи? Яд? Не, друже. Видях същия онзи весел, закачлив, приятелски, тролски дух, който сякаш с магическа пръчка се зароди и заживя в сърцата ни още от първия брой на Gamers' Workshop. Днес той е все така осезаем и бодър и винаги ще бъде такъв, защото ние никога няма да му позволим да умре.

Помни Трола с добро и го носи дълбоко в себе си. Той даде страшно много. На теб и на нас.

За мен беше истинска чест да съм частица от най-доброто списание за видеоигри в България.

Иван Un-DeaD **Кънев**

Всичко, което има начало, си има и край.* Такъв е естественият ход на всичко в заобикалящия ни свят и не мисля, че има смисъл да го приемаме като нещо лошо.

Пазарът на гейм-издания в България (доколкото може да се говори за такъв) вече неколкократно доказва, че едно *различно, нон-конформистко* издание, каквото GW се опитваше да бъде през всичките тези години, е обречено на финансов крах, независимо от усилията за постигане на обратното. Иначе казано – невъзможно е да отричаш комерсиализма и едновременно с това да се надяваш на комерсиален успех. Тъжно, но факт.

Никога не съм крил, че голяма част от личната ми привързаност към GW изчезна в момента, в който data.bg поеха контрола над списанието и съществуващото тогава интернет комюнити беше разбито/прогонено по изключително груб начин. Long story short – списанието се сдоби с нови фенове, а така нареченте бунтари си намериха ново място, където да комуникират (и където не малка част от екипа също се появява from time to time), тоест – всяко зло за добро.

Anyway, тъй като човешкият мозък има изключително полезната способност да забравя неприятните емоции и факти, въпросната случка далеч не е това, с което ще запомня GW. Най-малкото защото покрай списанието се запознах с много прекрасни хора, доста от които и в момента са важна част от ежедневието и социалните ми контакти (надявам се и занапред). Освен това, ако навремето не бях започнал да пиша в GW, едва ли в момента щях да се занимавам професионално с това, което винаги съм искал, а именно – с игри. С няколко думи – ролята, която GW изиграе в живота ми, не е никак малка и това е нещо, което никога няма да забравя.

Искрено се надявам, че настоящият екип ще открие **подходяща** идея, около която да се обедини, защото способностите им не подлежат на съмнение и имат реални шансове да постигнат нещо поне толкова добро, колкото беше GW. Затова предпочитам да им кажа good luck&have fun, вместо goodbye. See ya around, dawgs!

**Само кренвиршът има два края.*

Симеон Roland **Цанев**:

Нещо нямам настроение за това ентри. Истината е, че просто хич не съм наясно какво искам да кажа с него. Значи ще го карам на коншъснес флоу. За почти двете години, които прекарах в списанието, то се превърна за мен едновременно в нещо повече и по-малко, отколкото беше преди. Работата в *GW* ме промени. Направи ме по-силен. Направи ме идеалист. Направи ме реалист. Направи ме лъжец...

Мислех си да пиша какво означава *Workshop* за мен. Безсмислено. Ако досега не съм демонстрирал колко ми е бил важен винаги, едва ли и тепърва ще успея. Имам милион най-различни спомени от това списание, както в седемте години, в които съм му бил само читател, така и в последните, когато бях част от него. Повечето са хубави, някои са лоши. Може би трябва да си запазя само хубавите...

Някъде в тоя момент Вълка ми софлира да напиша, че е велик. Еми велик е. Страшен пич. Един от най-готините хора, които съм срещал. Дишков и той. И Бакалов се ядва, нищо, че не разбира от кино ;) В крайна сметка с едни хора се разбираш, с други не, вероятно е нормално. Най-вече с хората ще запомня работата си в това списание. И с хубаво, и с лошо. За съжаление. Искаше ми се да е само с хубаво. Макар че хубавото все пак е повече.

Ще я запомня и с осъществяването на мечти. Мечтите си, които аз успях да осъществя в *GW*, например това, че [скромност]списанието стана на 95% грамотно в периода, в който аз му бях коректор[/скромност]. Общите ни мечти, някои от които успяхме да реализираме. На други не им беше писано. Например най-голямата – да продължим да излизаме под формата, с която всички – и ние, и вие – сме свикнали. Но пък мечтите умират трудно, нали?

И последно, за да не завършвам като надгробна реч, ще си позволя едно пожелание. Най-клишираното на света, вероятно, но пък толкова подходящо за случая... Пожелавам на теб, читателю, който си изтърпял всичките ни неизтълнени обещания и всичките ни провали защото онова, което сме ти давали, си е струвало достатъчно, та на теб значи лично ти пожелавам просто вяра. В бъдещето и в хората. В способността ни да надживяваме. Пожелавам я и на себе си, понеже знам, че се нуждая от нея. Особено в момента...

Чавдар Ikarus **Кацаров**

Това може би са редовете, който ми е най-трудно да напиша. Не само защото ги започвах на няколко пъти, в резултат на което вероятно съм последният човек, който си предава материала :) Даже не съм поглеждал другите какво са написали. Важното е Вие да го видите. Защото благодарение на Вас, нашите читатели, успяхме да издържим толкова дълго. Надявам се да ни запомните с положителните и добри неща, които успяхме да постигнем. Гафовете ние си ги знаем, пък и не са малко, напрягат паметта. Сърдечно Ви благодаря. А аз наистина правя това рядко, колегите ще потвърдят.

Тук би било едно прекрасно място да се метна да обясня кое как е в България и колко е кофти в това пробито подобие на държава. Безкрайно обичам да го правя заради критичната си натура. Няма да го правя, или всъщност вече го сторих? Въпреки леката апатия, която ме е обзела напоследък по редица причини, включе затваряването на цветната купчина хартия, която държиш в ръцете си, мога да спя спокойно. Защото знам, че опитахме. Даже много, ама много опитахме. Не се срещам често хора с такъв инат, като онези, с които имах удоволствието да работя в GW. Което е и моят начин да благодаря на всички от екипа – всички сте адски яки копелета. (бел. Авт. Не, не и ти Роланде).

През годините много народ си изпотроши пръстите да пише умни неща на тези страници и правейки го, твърдо вярвам, че сме дали нещо на гейм културата в България. Сега като погледна назад, осъзнавам и колко много е дало списанието на мен. То винаги е било по-различната гледна точка. Всеки средно интелигентен човек си има такава. Ние не само имахме къде да я споделяме, но и упорито я отстоявахме. Нещо почти толкова важно, колкото добрите приятели. Без GW аз със сигурност нямаше да съм човекът, който съм днес, и да гледам на света по начина, по който го правя.

Ще спра, преди това съвсем да се е превърнало в надгробно слово и да са ме резнали поради ограничения в знаците. С GW се разделяме, но духът му е във всеки един от нас и онова, което пишем. Бивши ченгета и алкохолици няма, както знаем, а ние твърдо сме за втората графа – редовно ще разливаме по малко за умрелите. Аз лично никога няма да спра нито да пия, нито да пиша. От мен – до нови срещи. И не си носете картечниците по улиците с вас, не е културно.

Евгени Dimensin **Тенев**:

Светът е война, а аз
съм войник
Такъв и ще бъда до последния миг
До последния ден, до последния звяр
Такъв е живота, такъв е
и Tzar…

Никога няма да забравя онази топла нощ във влака Пловдив-София, в която написах онова разказче за **Tzar**, което промени живота ми. По един или друг начин. Честно казано никога не съм имал намерение да го давам където и да било. Дори не си спомням с какви надежди търсих адреса на редакцията. Преди малко повече от 7 години. След това малко по малко, ден след ден неусетно станах част от това списание. Самият аз изпитвах нуждата и желанието да разбера какво е чувството да обичаш работата си до такава безпределна степен. Благодарение на всички тези личности осъзнах именно това.

Връщайки се назад във времето съзнавам, че мога да бъда единствено благодарен на обстоятелствата и съдбата, че ме срещна с Диян, Юли, Илиян, Алекс и всички останали. И колкото и да е било трудно понякога, в безсънните нощи, прекарани в опаковане на броеве или писане на статии, никога не бих заменил това време с нищо друго.

Дали ми е мъчно? Естествено, че не. Не искам да връщам миналото, нито пък смятам да издигам паметник. Миналото си има своето място и нека се обръщаме към него, търсейки миговете, които са ни правили щастливи.

Може би заради това започнах с онези клипчета – за да можем след години, когато всеки поеме пътя си наякъде, да се връщаме назад към доброто старо време.

Мястото, където аз и ти се срещахме всеки месец, за да си споделяме мисли, трепети и впечатления от света, който ни заобикаля.

И това да ни направи малко по-добри....

Воините на Трола

Александър Александров
Александър Бакалов
Александър Грънчаров
Александър Димитров
Андрей Гевечанов
Ангел Видов
Антон Дишков
Апостол Апостолов
Благомир Петров
Бойко Ангелов
Борислав Митков
Боян Боянов
Валентин Христов
Весела Симеонова
Веселин Костадинов
Гаврил Гаврилов
Георги Динчев
Георги Тодев
Десислава Мирчева
Диляна Динева
Димитър Христов
Диян Димитров
Добрин Йорданов
Дойчин Дойчев
Драгомир Дончев
Евгени Джуров
Евгений Тенев
Елена Костадинова-Щих
Емил Вагенщайн
Емил Попов
Ивайло Коралски
Иван Владимиров
Иван Кънев
Иван Христов
Илиян Илиев
Йордан Стоянов
Калоян Пенев
Камбер Хасан
Камен Дончев
Константин Грозев
Коста Атанасов
Красимир Койчев
Красимир Кръстев
Красимир Семерджиев
Кристина Лилова
Кристиян Антонов
Кристиян Атанасов
Кристиян Бащавелов
Милена Гайтанджиева
Николай Лалев
Олгиерд Колев
Орлин Ялнъзов
Петко Рангелов
Петър Рангелов
Симеон Цанев
Симеон Чешмеджиев
Симона Гайтанджиева
Чавдар Кацаров
Юлиян Калдерон
Юрий Митев
Янчо Райков
Ясен Стойнев

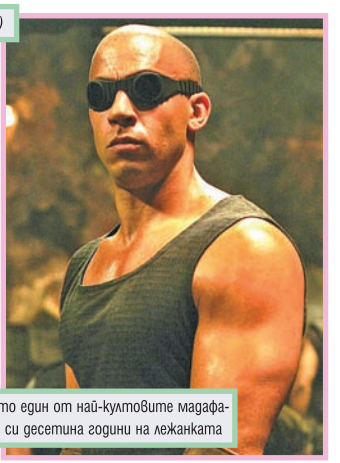
CoSpLaY pt. 2

От: Snake & Jeru

Крайната фенщина към игрите, филмите и аниметата понякога подтиква феновете да правят странни неща. Включително и да публикуват симпатично дебилни статии, с които един вид популяризират публични перверзии от долупоказания вид. Представяме ти втората и закономерно последна – поне в рамките на Gamers' Workshop – част на косплей рубриката, която с гордост умира в пика на славата си с пресилено театрален крясък и която кретенията на хората, склонни да се излагат по подобен начин, несъмнено ще възкреси нейде в близкото бъдеще. Пази се – индивидите с дебилни костюми и виртуална шизофрения са сред нас!

Лара Крофт (**Tomb Raider**)

Лара Крофт бе забелязана в горите край Харманли. Нюд райдър пачът се осъществи в близките храсти, благодарение на бай Стамат козаря, който един вид я hack-на.

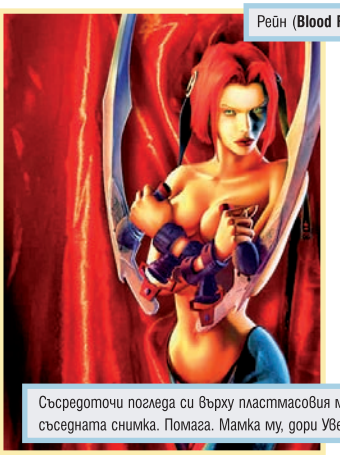


Риук (**The Chronicles of Riddick: EFBB**)

Какво му трябва на човек, за да се маскира като един от най-култовите мадафакас в киното и гейминга? Едни очила и някакви си десетина години на лежанката

Big Boss (**Metal Gear Solid 3**)

Солид Снейк, Ликуид Снейк, Биг Бос, Кърт Ръсел и Бъд Спенсър в едно! Ултимативният екшън герой!

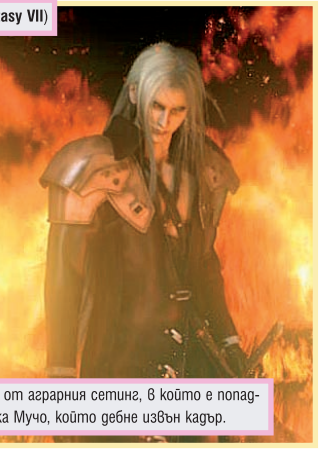


Рейн (**Blood Rayne**)

Съсредоточи погледа си върху пластмасовия меч вляво и след това бързо го отмести към съседната снимка. Помага. Мамка му, дори Уве не успя да окарикатури Рейн *толкова*.

Гатс (**Berserk**)

Този младеж ни пазеше от гнева на Роланда, докато пишехме за **Бързърк** в грубо узурпираната рубрика. Нямаше как да не му се отблагодарим с медийна изява.

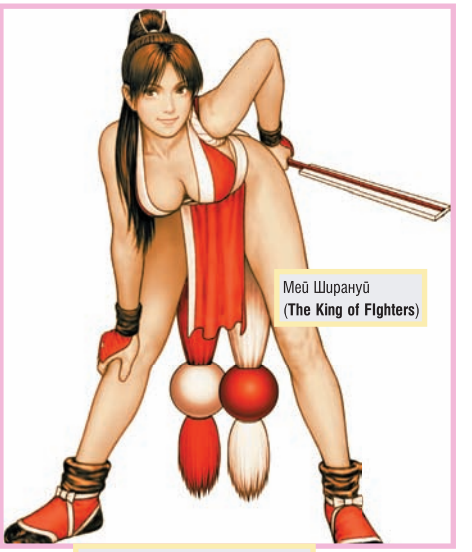


Сефирот (**Final Fantasy VII**)

Сефирот не показва признаци на безпокойство от аграрния сетинг, в който е попаднал. Но една телена мрежа не може да спре бика Мучо, който дебне извън кадър.

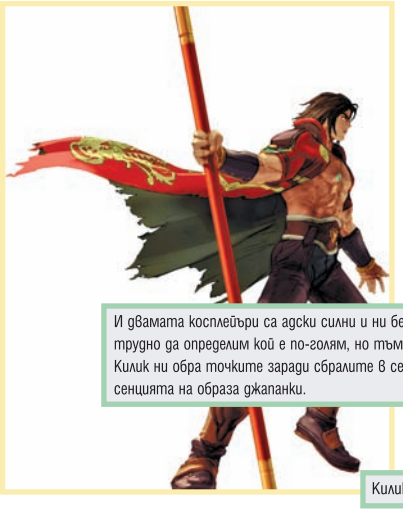
Ейда Уонг (**Resident Evil**)

Постарало се е момичето да си направи качествен костюм, майка му и баща му и те са се постарали, за да си направят качествено момиче, така че псевдо-Ейдата може да ни хване за уий-моутовете по всяко време. Ще се прежалим в името на фенщината си към Сарсот, де, не за друго.



Меи Ширануй (**The King of FIghters**)

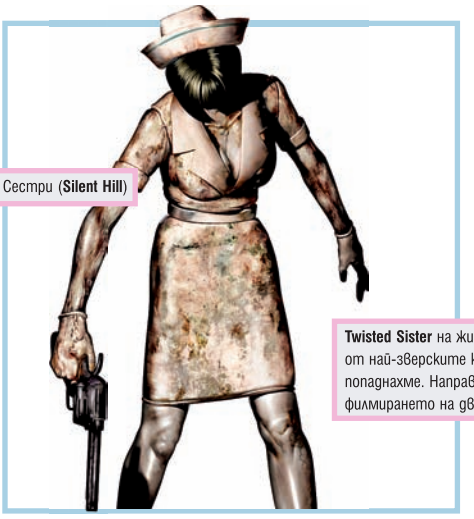
Ъм... таковата... хубав костюм...



И двамата косплейъри са адски силни и ни беше много трудно да определим кой е по-голям, но тъмнокожият Килик ни обра точките заради сбралите в себе си квинтесенцията на образа джапанки.

Килик (**Soul Calibur**)

Скорпиън предвидливо носи маска, за да не бъде разпознат в тази жалка компания. Ако някога си се питал какво ти е нужно, за да бъдеш пич като Джони Кейдж, вече знаеш отговора – баскетболни шорти, уши като пелен-гатори и рист-бендовете на Ганьо Куршумов от **Корози**.

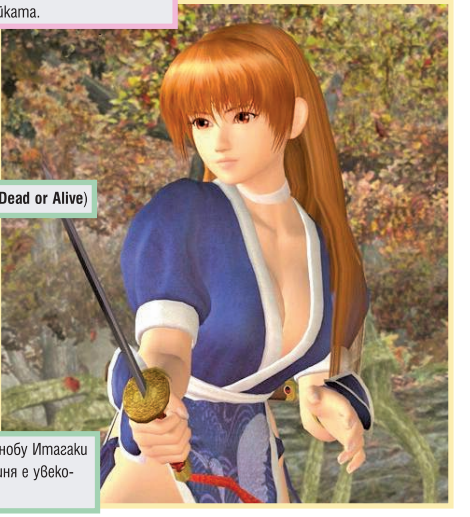


Сестри (**Silent Hill**)

Twisted Sister на живо в Сайлънт Хил. Един от най-зверските косплейове, на които попаднахме. Направо да отиват при Ганс за филмирането на двойката.

Scorpion, Sindel, Raiden & Johny Cage (**Mortal Kombat**)

Костюмът е добър, ама е леко излишен. Томонобу Итагаки би се потиснал, ако установи, че негова героиня е увековечена облечена...



Касуми (**Dead or Alive**)

HALO 3

От: Koralsky

This is Spartaaaaan!

▶X360

Жанр: FPS
Производител: Bungie Studios
Разпространител: Microsoft
Сайт: www.halo3.com

И на скъпите ни приятели, населяващи териториите на *Кестрино*, вече е известно, че **Halo** поредицата е нещо много повече от видео игра. Щедрите зеленовъдци от *Microsoft* успяха да превърнат започналото живота си като стратегия за *PC* малко заглавийце в апотеоз на правилния маркетингов подход и да наложат своя черен автобус с едно единствено заглавие - **Halo**. Без никакви притеснения мога да се обзаложа с всеки, че при желание, *Microsoft* могат да създават хардуер специално за нуждите на следващото **Halo** и отново да печелят повече от задоволително. Докато пиша това ревю, третата част на масмедийния феномен е попаднала в ръцете на пет милиона играчи. Пет милиона оригинални копия за малко повече от два месеца. И още радости, свързани с финикийски знаци – **Halo 3** се превърна във флагмана на цялата игрална индустрия, след като само за 24 часа успя да донесе повече приходи от най-касовия кино-лонч до момента, в лицето на **Spiderman 3**, както и от най-добре продаваната книжка за очилатия магьосник – **Хари Потър и Даровете на Смъртта**. Премиерата на **Halo 3** в големите столици бе сравнима с треската, която беше обхванала света преди излизането на *Джаксъновия* **Return of The King**. Червени килими, купища знаменитости, *Master Chief* с леко комичен пластмасов костюм, милиони фенове. Виртуална легенда. Не вярвам дори предстоящият претендент за популярност, **Grand Thief Auto IV**, да успее да привлече подобно количество внимание от всякакъв род медии. Естествено, след такъв грандиозен успех на конзолен шутър от първо лице, нямаше как сериозно количество хора да не потърсят причините за успеха основно в маркетинговата стратегия, изпитвайки съмнения, свързани с качествата на самата игра. **Halo 3** определено няма да промени мнението на никой от злите езици – третата серия сама по себе е просто перфектната надстройка на първите серии, затваряща трилогията по отличен начин. От друга страна, въпреки че реално не открива топлата вода, **Halo 3** като концепция и изпълнение е бъдещето.

Keep it simple

За добро или лошо, модерният играч търси все повече привидно простички, но отлични като реализация концепции. С **Halo 3**, пичовете от *Bungie* са градили върху основите на оригинала и тези на неговото продължение. Без да търсят революционните промени, които шепа хора упорито очакваха от вече бившето студио на *Microsoft*, *Bungie* сътвориха игра, която като съдържание може би среща сериозна съпротива единствено от **Oringe Box** на *Valve*. **Halo 3** е заглавие, което можеш да играеш седмици, месеци и дори години напред.

Кампанията започва точно там, където те остави откровено разочароващият финал на **Halo 2**. *Cortana* е заловена от *Gravemind*, а *Master Chief* се отправя към Земята, за да завърши битката. За разлика от второто **Хейло**, в третата част развитието на историята е много по-последователно. Сюжетна нишка се разплита посредством изключително добре реализирани кът-сцени, а изненади от **Halo 2** вид, в които изведнъж поемаш ковенантска роля, липсват. Момчетата и момичетата от *Бънджи* са се съсредоточили изцяло върху знаменитата особа на любимия ни *Master Chief*, за което искрено им благодарим. Въпреки, че на места думичката дежаву ще се плъзва по

Halo-во H2O FTW!

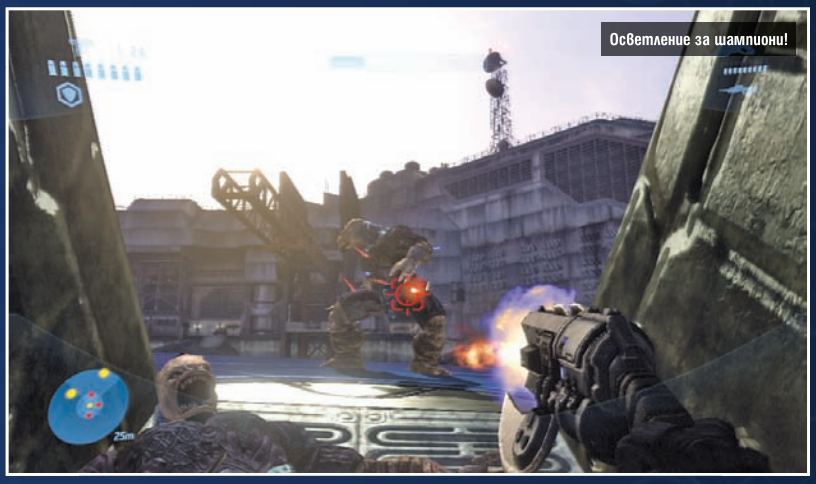
На хоризонта, близък родственик на Туиг и Елби.

изплезения ти език, **Myth** момчетата са надминали себе си в дизайнирането на нивата в третата серия. Липсва дори и помен от еднообразните на места локации от предните две серии. Бектракингът е сведен до минимум (всъщност наченки на такъв се появяват само на едно място). Всяко ниво е коренно различно от предходното, във всяко е вложена адски много мисъл и не на последно място – всяко едно се отличава с точно определена геймплейна последователност. Нещо, което винаги е издигало **Halo** серията над "колегите" ѝ, е начинът, по който се напредва в играта. **Halo** не е коридорен шутър и тактиката, която да те придвижи напред, винаги е различна. Реално всеки един левъл е съставен от количество чекпойнти, а разстоянията между тях представляват малки екшън пъзели за резрешаване. За какво точно говоря ли? Пример: В едно ниво трябва да защитиш база на хората от връхлитащите ковенантски армии. Следва луда гонитба с превозни средства, а веднага след това – страхотна битка с огромен танк. Всеки един от тези чекпойнти предразполага играча към определено тактическо мислене и съответно – изпълнение. Те са почти перфектно замислени и реализирани, а преходът между отделните такива е плавен и ненатоварващ. Подобна структура е характерна и за първите два представителя на поредицата, но в **Halo 3** този елемент е докаран почти до съвършенство. Изкуственият интелект продължава да бъде поне едно ниво над конкуренцията. Евентуално можеш да очакваш от време на време неправдоподобни реакции от войниците около теб, но поне при мен, за цяла игра, момчетата се справиха чудесно и без никакви пиянски изпълнения. Тук е необходимо да поставя и следната обяснителна скоба – изкуственият интелект е безапелационен на *Heroic* и *Legendary* степени на трудност. На *Easy* и *Normal* AI-то е целенасочено спънато, от което реакцията на околните същества доста пъти ще бъде нелогична. Ако искаш да разбереш защо **Halo 3** е толкова голяма игра, е редно да започнеш битката на *Heroic*. На *Legendary* пък, *господин "Шеф"* е изгубило се гну насред фамилия от лъвове. Рискувай с легендарната трудност само в кооперативна игра, иначе ще се почувстваш жалък. С което стигаме до една от черешките върху тортата – кооп мултиплейър в *сплит-скрийн режим*, по *Live* или *Lan*. И то не само за двама, не за трима, а за четирима човека! Дълго време *Bungie* пазеха в тайна възможността на техния net код да подържа до четирима ентусиасти в кооперативен режим. И от това само спечелиха. Коопът превръща една иначе кратка единична кампания в мероприятие, което може да продължи на практика безкрайно. Защото – нали помниш – ситуациите в играта се развиват почти винаги по различен начин.

Чудех се известно време дали да не пофамилиарнича на тема новите гаджети и оръжия в **Хейло 3**, но в крайна сметка установих, че те променят цялостния игрален механизъм в минорна степен. Иначе има и нови оръжия, и нови превозни средства, и нови гранати, и какво ли още не. Но всичките нови джунджурии разкриват пълният си потенциал основно в мултиплейъра, за който ще си поговорим по-късно. Единичната игра се преминава за около десет-единадесет часа на трудност *heroic*. Самото усещане за прицелване, мощ и движение се доближава до това на **Halo 2**. Тоест, играчите, преминали през предишните приключения на *Master Chief*, трудно биха изпитали каквито и да е смущения в насочването на своя асолт райфъл. Може би единствената донякъде генерална промяна, която трябва да се отбележи, е смяната на оригиналните контроли, предизвикана от различното месторазположение на бутоните при контролера на *Xbox 360* спрямо тези на първия *Xbox*. Подробно обяснение за което ти дадохме в изчерпателното ни превю преди няколко месеца. Истината е, че първият един час вероятно ще бъркаш бутоните за презареждане, но след това ще установиш колко правилно решение са взели момците от *Bungie Studios*. Които ще възнаградя с поредното евала и заради крайно изненадващия завършек на трилогията. Без да спойлвам, ще предупредя да не очакваш сълзливи американски истории. Търси си голямото хепиендово щастие някъде другаде. И да, трилогията е напълно завършена. Което обаче не означава, че в съвсем скоро време няма да бъде обявено ново продължение на поредицата, сигурни сме. Просто марка, която за една вечер ти носи 180 милиона долара само на американския пазар, не може да бъде оставена в забвение. И в случая говоря за истинско продължение, а не за епизодичния игрален проект на *Питър Джаксън* или стратегията **Halo Wars**.

In multiplayer we trust!

Колкото и странно да ти прозвучи, много хора дори не знаеха за съществуването на единична кампания при **Halo 2**. Същите тези приятели е много вероятно да не обърнат никакво внимание и на тази в **Halo 3**. И нещо друго интересно – според изследване на *Nielsen*, през септември 2007 година, единствено **WoW** е била по-играна мултиплейърна игра от *PC* версията на **Halo 2**. Оригиналният *PC* вариант на първото **Halo** пък е на четвърто място, изпреварвайки дори **Counter Strike**. Въпреки че с главния редактор любим


Осветление за шампиони!

страстно сюжетните приключения на *Master Chief*, не можем да не признаем, че основното фенско ядро на поредицата гравитира основно около мултиплейъра. Няма по-играно заглавие по *Live* от **Halo 3** в момента. Не виждаме и кой ще му отнеме короната в близко бъдеще. Геймплейната схема до голяма степен е останала непроменена. И с право. Има си реална причина **Halo 2** да бъде най-играта игра по *Live* в продължение на три години, закономерно детронирана от продължението. В този смисъл е меко казано безумно, да опитваш да сменяш генерално концепцията. Хвала, *Bungie* единствено са я донаписали. Има нови карти, част от старите присъстват в леко преработен вариант. Всеки map продължава да носи в себе си качество, характерно за старите части на играта (и много малко други FPS-и, между другото), а именно, страхотната комбинация от дълбочина и детайл в карти с опростена, но много интуитивна архитектура. За ранглистата и трупането на опит и умения може да се напише отделен учебник. И ако, това не беше последният хартиен брой на списанието, то със сигурност такъв щеше да бъде подготвен от винаги готовия за подобен род материали *AlDim*. Уви, сега мястото ни е оскъдно. Не мога обаче да не кажа две думи за *Forge*. На пръв поглед изключително простоват map editor, особено на фона на онези, които предлагат някои FPS заглавия за *PC*. За сметка на това – гениален. Чрез *Forge* на практика не можеш да създаваш нови карти, но пък ти се дава възможността да поставяш и разместваш предмети, оръжия и телепорти по вече наличните такива. Мега хитро решение, взето от *Bungie*, е възможността до осем човека едновременно да едитват дадена карта и след това да започнат битката. Често пъти могат да се получат адски идейни ситуации, породени до голяма степен и от физичния еднжин, заложен в играта. Може би единственият недостатък, който леко може да подразни изтънчената ти компютърна мултиплейърна особа, е лимитацията на хората, които могат да се стрелят едновремено – 16 човека.

Daring ambitions

Графичната част, макар и вероятно най-слабо реализираното звено в **Halo 3**, е на много високо ниво. Истина е, че играта върви в по-ниска разделителна способност от обикновените игри за *Xbox 360* и резолюции от калибър на 720p и 1080p се постигат чрез интерполация, но и така отрочето на *Bungie* изглежда зверски добре. Другите два минуса, които мога да изтъкна, са откровено ръбатите модели на голяма част от помощния персонал и не много добрата текстурна филтрация. Осветлението от друга страна гази. Нечовешко освен него е и качеството на текстурите. И моделът на *Master Chief*, и бързият фреймрейт, и феномеланият вю дистънс, и убийствената физика, и нескриптираните битки в небесата, и смазващата рефракция на водните повърхности... И още, и още.

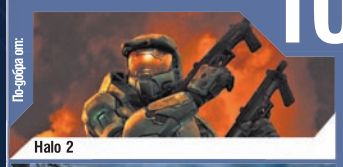
Звукът е за 11 по нашата система за оценяване. Специално за нуждите на трета серия, големците от *Bungie* са записали 50 000 различни реплики. Само за сравнение, **Halo 2** разполагаше със *"скромните"* 15 000. Смразяващ саундтрак на *Марти О'Доньл*. Абсолютен перфекционизъм, приятелю.

Игра, за която телевизионни реклами бяха излъчвани година преди нейната премиера и която е вече два месеца на пазара, няма нужда от изчерпателно представяне. Има нужда от игра. Много игра. Не ти споделих много неща, като например възможността да записваш свой видео файл от единичната кампания или мултиплейърна игра и да го споделяш с останалите **Halo 3** гийкове. Не ти споделих още много неща. Няма и нужда. **Halo 3**, за разлика от своите родственици, в соло кампанията и мултиплейъра е изпипана до абсолютно съвършенство. Да, третата част не отвежда тези два най-важни за една игра сегмента до генерално нови висоти, но ги оставя в най-добрата до момента форма. И най-важното – **Halo 3** е игра, създадена с идеята бъде играна, в най-чистия смисъл на думата, да бъде споделяна и не на последно място – да бъде обичана. Игра, заслужаваща нашето уважение и твоите спечелени с пот пари.

Поставената по-долу десятка е просто формалност.

Революция **10**

По-добра от:


Halo 2

На нивото на:

Half-Life 2: Episode Two

Визия: 9
Можеше и по-добре. Което я прави *почти* перфектна.

Звук: 10
Култ, клони към 11.

Геймплей: 10
Добре позната ни и обичана **Halo** формула. Доразвита по възможно най-перфектния начин.

Мултиплейър: 10
Първият конзолен мултиплейър, който наистина успя да ме впечатли. Осмисли ми Live акаунта!

ASSASSIN'S CREED

- PC
- PS3
- X360
- DS

Жанр: Action–Adventure
Производител: UbiSoft Montreal
Разпространител: Ubisoft
Сайт: assassinscreed.uk.ubi.com

KILLING IN THE NAME OF...

Длъжен съм да започна тази статия с предупреждение – при това не от приятния тип, с примамливо излегналата се в червеното си кръгче осемнадесетица, а от изнервящия – заради нагло изопналата се в триъгълната си вишка удивителна. То гласи следното: Този текст съдържа спойлъри. При това не говорим за някакъв сюжетен туист или неочакван финал, а за спойлъри на ниво геймплейна концепция, каквито – и при най-добро желание – не бих могъл да избегна в рамките на тази рецензия. **Assassin's Creed** *се радва не толкова на разтърсваща развръзка, колкото на разтърсваща завръзка и искреният ми съвет е, ако всичко, което знаеш за приключенията на Алтаир, идва от трейлърите и нашите предварителни материали, да отгърнеш бързо на някои от следващите страници и да си оставиш тази статия за момента, в който вече си започнал да играеш. Голяма част от очарованието на това заглавие се крие именно във факта, че ти поднася нещо различно от онова, което си очаквал. Не го унищожавай.*

Да ти обяснявам какво точно е **Assassin's Creed** и защо това беше една от най-очакваните игри на 2007 година (и най-очакваната лично за мен), ми се струва доста нелепо начинание предвид факта, че рекламният отдел на *UbiSoft* и скромният ти рецензент положиха усилия да ти надуят до пръсване главата с предварителна информация за това заглавие. Фактът, че монреалци се поизсилиха в обещания и делово пропуснаха да изпълнят немалка част от тях пък, автоматично ме освобождава от необходимостта да обливам тези страници с лиричните отклонения, на които се радват игрите, прокарали слънчевите лъчи на емоциите през подземията на хладната ми и мрачна душевност. (От друга страна **Assassin's Creed** ми допадна доста, така че ето ти едно за спомен: *Беше на практика недоловимо за сетивата усещане – капка роса, изпарила се под досега на слънцето, звук от размахала крие пеперуда, повей от отронил се цвят. И все пак нещо се бе променило. Молекулите на реалността сякаш се бяха пренаредили по нов, странно зловещ начин. Слънчевата светлина бе станала пронизващо бяла, ясната пролетна синева на небето бе придобила тъжен, метален оттенък, хоросанът на околните сгради му напомни за цвета на кости, блъскащите се околни минувачи сякаш се оказаха на цяла вселена разстояние от него, шумът на тълпата плахо се отдръпна. Той остана сам. Радостта от прекрачването в топлата утрин на един нов, чудесен ден бе заменен от неясната тъга по нещо безвъзвратно изгубено. Така изглеждаше последният му миг, мигът в който осъзна немислимото... и се примири с него. После слънцето освети появило се сякаш от нищото стоманено острие, болката избухна и угасна в топлината на пронизаното сърце. Тялото се свлече върху топлите улични плочи. Бяло орлово перо докосна бликналата кръв. После дойдоха писъците*; можеш да си го изрежеш и да си го залепиш над леглото, но не казвай на Яската, че момчето прекара една безсънна нощ да я реди тази статия).

Сега ще говорим по същество.

Who controls the past, controls the future

Противно на очакванията ти, действието на **Assassin's Creed** те отвежда в близкото бъдеще и – отново противно на очакванията – ти поверява ролята на Дезмънд Майлс – обикновен младеж с арабски произход и далечна роднинска връзка с героя от обложката – хашишинът Алтаир (означава "летящият" на арабски, откъдето идват и всичките орлови препратки в играта) Ибн Ла Ахад. Дезмънд е пленник на тайнствената организация Абстърго, която има нужда от спомените на предшественика му, запазени в ДНК-то на Майлс. Въпросните следва да бъдат изтръгнати от там с помощта на напомняща за неприятно бял саркофаг машина, наречена Анимус. Процедурата изисква Дезмънд да синхронизира закономерно упорстващото си съзнание със спомените на Алтаир и да изживее отново няколко седмици от живота на пра-на-ента дядо си, за да могат от Абстърго да научат подробности за артефакт, до който хашишинът е имал достъп по времето на Третия кръстоносен поход. Което маркира двете основни сюжетни линии в играта – миналото, където в ролята на Алтаир трябва да избиеш няколко ключови политически фигури, останали да управляват в Дамаск, Акра и Йерусалим, докато Саладин и Ричард Лъвското сърце се боричкат, и бъдещето, в което – ако си достатъчно непокорен и не си лягаш послушно в килията след всяка сесия в Анимус – можеш да научиш повече за мъчителите си и експериментите им.

Историята е повече от добре замислена и реализирана и определено няма да те остави на мира, докато не научиш финала ѝ. Ти обаче, естествено, няма да го научиш, понеже **Assassin's Creed** е трилогия и – както е модерно напоследък – свършва буквално в нищото, оставяйки те да псуваш грозно и да чакаш сикуъла.

Може би най-интересният момент в случая е идеята със синхронизацията. Алтаир на практика няма точки живот – наместо него имаш скала, показваща степента на синхронизация между него и Дезмънд. Ако пра-

виш глупости (каквито елитният убиец очевидно не би направил, като например да се пребие като кретен, скачайки щастливо от някой покрив, или да остави на някой недъгав охранител да го заколи), нивото на синхронизация спада и ако я докараш до нулата – връзката се разпада и трябва да започнеш от последния спомен, запазен от Анимус. Ако правиш всичко, което е правил Алтаир (спасяваш низвергнати цивилни, помагаш на колегите си хашишини и разследваш подробно всяка своя жертва) – скалата на синхронизацията се увеличава, което един вид ти дава повече точки живот. Хитро.

Добави към всичко това и адски интелигентен коктейл от реални исторически факти, популярни митове и сценарни измислици и получаваш игра, която геймърите, искащи просто да поблъскат по клавишите, трепейки и чиято и обща култура се ограничава до познания за географията на Азерот, просто няма да разберат. Което определено е червена точка в нейна полза.

Codename Altair: Silent Hashashin

Играта определено притежава потенциал, заплашил в превю-материали и трейлъри да превърне **Assassin's Creed** едва ли не в най-добрия симулатор на наемен убиец и най-доброто съчетание между стелт екшън и адреналинов такъв. Къде се е издънила ще поговорим след малко, но нека видим къде е успяла. Като за начало визията смазва. Моделите на персонажите на моменти са леко недъгави, но още първият поглед от хълма към Дамаск може да те накара да забравиш за това. Никъде в игра не са били създавани толкова достоверни, детайлни, подробни, *истински* градове, в които сградите изглеждат като реални сгради, а на като основа за пространствен пъзел, в който трябва да подскочиш от точка А до точка Б. В този ред на мисли – обещанието е изпълнено и всяка повърхност, издадена на повече от два сантиметра, наистина е предпоставка за поредната нечовешка каскада на Алтаир. За съжаление това идва със своята цена – акробатичните изпълнения се радват на минимално ниво интерактивност, в което героят ти обикновено намира пътя си сам, насочван съвсем леко от теб. Можеш да забравиш за невъзможно трудните подскоци на Принца или Лара, но пък великолепно анимираните движения на хашишинът превръщат всеки миг, прекаран по покривите, в истинско произведение на виртуалното изкуство.

Бойната система също е крайно простичка, но и крайно ефектна. Наместо непрекъснато блъскане по бутоните и сложни системи от комбота, схватките са базирани върху търпеливо дебнене и правилна употреба на контра атаки и обикновено приключват точно с три удара, нанесени в момента, когато опонентът ти направи грешка. С всяка следваща мисия Алтаир получава по някое ново оръжие или нов удар, но разнообразието, за съжаление, е малко. Въпреки това, подобно на акорбатиките, споменати по горе, зверските нива на кинематографичност правят битките истинска наслада за окото, дори и да правиш същия удар за стотен път. Пък и, при все привидната елементарност на дуелите в ранните етапи на играта, към края ѝ рефлексите и уменията ти ще бъдат предизвикани повече от подобаващо.

И последно в тази похвална графа – убийствата на основните ти цели са страхотно замислени. Колоритни, интересни, каращи те да мислиш преди да действаш, но да мислиш бързо, за да не изпуснеш мига. Въпреки че по улиците на града не се случва практически нищо интересно, при сблъсъка с жертвите си ще станеш свидетел на наистина страхотни сцени, които – освен всичко останало – оправдават Ем-Рейтинга в пълна степен. Но да не издавам.

Като за комерсиално заглавие от подобен калибър, **Assassin's Creed** *се радва на очарователно количество гаврещи се с общата ти култура препратки. Повечето от които – стоварени във финала на играта и намекващи ни нежно накъде ще се насочи историята за Хашишините/Тамплиерите в задаващия се със страшна сила* **Assassin's Creed 2**. *Най-искрено ти препоръчвам да не четеш написаното по-долу, ако все още не си довършил играта. Този текст има за цел най-вече да попълни потенциалните дупки в пъзела, който се очаква да си подредиш сам, след като си преборил финалния бос и Дезмънд се сдобие с "орловия поглед".*

12212012 е датата 21.12.2012 година. Действието в играта очевидно се развива дни преди въпросната дата, когато – според и-мейлите – сателитът на Абстърго трябва да бъде изстрелян в орбита. 21 декември 2012 е последният ден в календара на маите, което кара хората, падащи си по апокалиптични теории, да го считат за края на света.

Трите животни, които Дезмънд вижда чрез новопридобитата си дарба, са маймуна, паяк и колибри. И трите образа могат да бъдат видени от високо, изобразени от известните линии Наска в Перу (огромни рисунки с размери, достигащи 300 метра; любима тема за НЛО-конспирации).

Йонагуни е най-западният остров на Япония. Легендите, свързани с него, наподобяват тези за Атлантида – бил е обитаван от древна цивилизация, изключително напреднала в развитието си, като по някое време земите ѝ просто са били погълнати от океана. Във водите край Йонагуни наистина са открити древни руини, потвърждаващи, че в мита има доза истина.

22:13 е откровение 22:13 – "Аз съм Алфата и Омегата, първият и последният, началото и краят". В играта на различни места биват отричани реалии от християнската митология (Иисус е обикновен човек, възползвал се от Отломъкът Рай; Граалът очевидно не е реален артефакт, както и всички други предмети, свързани с християнския Бог, и издирването му е прекратено от Абстърго – неща, които научаваш от и-мейлите в лабораторията и от хашишинския си шеф), но този надпис намеква, че може би Отломъкът Рай не е *създал* християнски лъжи, а просто *прикрива* истината, свързана с Бог, божият син и всичките събития, случили се под знака на кръста.

"Отговорите се крият в греховете на император Жиажинг и гладът на Кецалкоатъл". Жиажинг е единадестият император от династията Минг, живял между 1521 и 1567. Направен е неуспешен опит за покушение срещу живота му. Историята намеква, че Жиажинг не е бил особено благ човечец (което обяснява желанието на някои хора да прекратят управлението му преждевременно), но пък е известен с построяването на храма на Слънцето. А соларният символ се навърта често във финалните видения на Дезмънд. Жиажинг е складирал в същия храм редките артефакти, които е колекционирал и на които Абстърго несъмнено е хвърлила око. Кецалкоатъл пък е най-почитаният бог в пантеона на маите, известен с особено грубите жертвоприношения, свързани с култа към него. Поредният повод за съмнение, че **Assassin's Creed 2** ни води при маите.

Rush, Rush (She broke my heart but I love her just the same now)

Въпреки че първоначално създава оупън-уърлд впечатление, нещата, които можеш да правиш в света на **Assassin's Creed** – извън избиването на основните си цели – не са особено много. Получаваш задача за убийство в някой от трите налични града, яхваш коня и отиваш до него. Намираш си високо място, от което да огледаш околността (и да проронишедно *въх деа* при гледката) и откриваш наличните съб-куестове. Трябва да изпълниш определен брой от тях, за да научиш достатъчно за жертвата си и да получиш разрешение от местния хашишински шеф да действаш. От теб се очаква да спасяваш тормозени учени и просяци (еднообразно), да преджобваш избрани хора в тълпата (елементарно), да поскачаш по покривите в търсене на скрити флагчета (нелепо!), да разпитваш съмнителни индивиди, пребивайки ги с тупаници преди това (досадно), да подслушваш разговори (на практика – кът сцени) и да убиваш жертвите на свои колеги. Слава богу, последното е забавно. Проблемът е, че всяка една от тези дейности се повтаря нечовешки брой пъти в рамките на играта и ако искаш да я изринеш открай до край, като праведен играч, в един момент ще си забравил и за визия, и за история и просто ще цъкаш с досада. Ако поговорим метафорично – **Assassin's Creed** напомня на синдрома "устремен тек на седем ракии" – цялата история започва повече от обещаващо, но няма свършване, мамицата й. Геймърското ти търпение започва да се протрива. Което може и да е адекватно поведение при скучен секс, но за новата игра на *Юби* си е непростимо. Еднообразието обаче не е свързано само със съб-мисиите. То е стаено на всички възможни нива. Когато тридесет и деветото NPC ти каже с подгизналия от благодарност глас на един от тримата души, озвучаващи шибаните NPC-та: "*Иска ми се синът ми да беше наполовина смел, колкото теб, момче. Ще се постарая всички да научат историята на един истински герой*", няма как да не те обземе неистовото желание да риташ клонираната до безкрай жертва в бъбреците, крещейки неблагопристойни неща за мястото, от което е напуснал майка си. Върхът на наглостта обаче идва в момента, когато една от съб-мисиите ти за събиране на информация те изправя пред неустоимата възможност да подслушаш диалог между две съвършено еднакви NPC-та. Бетатестинг енуан?

Още? Във всеки град се влиза по един и същ безумен начин – пред градските порти лоши хора бият някой сколар, ти го спасяваш, появява се групичка от сколари (онези с белите качулки от трейлърите), ти се сливаш с нея и влизаш. Героично! Интеракциите с тълпата, с които от *Ubi* се хвалеха толкова много, са сведени до формулата, позната ни още от първия **Hitman** – блъскай се в хората и прави нелогични неща и стражата ще се изнерви. И пак подобно на **Hitman** определението за нелогичните неща е твърде неясно. Тръгваш да се катериш по фасадата на някоя сграда и хората долу просто коментират, че ще се пребиеш. Но ако пришпориш коня си в галоп по някой извънградски път, стражата неминуемо ще те погне. Превишена скорост, що ли?

В крайна сметка с още малко полировка и правилна реализация на грандиозните си идеи, *UbiSoft Montreal* можеха да създадат истински шедьовър. Оставаме с надеждите да го направят в някоя от следващите две игри.

За да не завърша негативно и да не те оставя с погрешно впечатление обаче, съм длъжен да уточня – без колебание определям **Assassin's Creed** за една от абсолютно задължителните игри на 2007. Без да е неустоимото геймплейно изкушение, което ни се искаше да бъде, тя успя да откраде часовете ни за сън, накара ни да повярваме в историята й и записа кредото си в тази на геймингa. С не особено големи букви, де, но да не се отчайваме. Хашишинската сага тепърва започва.

Кодът за вратата (10281943) и един от финалните мейлове ни насочват към Експеримента Филаделфия (известен още като Проект Дъга), проведен на десети октомври 1943 година. Идеята на експеримента е бойният кораб Елдридж да стане невидим. Благодарение на обичайните за подобни случаи усложнения корабът не просто изчезва – той се пренася двадесет минути назад във времето и шестстотин километра в пространството (според доклад от военната база Нортфолк, където Елдридж е бил забелязан по време на – пардон – *преди* ескепримента). Екипажът, логично, полудява. Според и-мейла тамплиерите разполагат с технологията, задвижила експеримента, но не смеят да я използват поради потенциалните парадокси в пространствено-времевият континиум, които могат да възникнат. Предположение, на което съм склонен да заложа каса бира с марка по избор: Във втората част Алтаир ще може да контролира темпроралния поток, както подобава на един истински наследник на Принца.

Името на компанията Абстърго (abstergo) идва от латински – пречиствам, прочиствам, изтривам, отстранявам. Подходящо име, предвид целите й.

Споменатият в и-мейл Инцидент Тунгуска е свързан с грандиозния взрив в Тунгуска на 30 юни 1908. Официалното обяснение – падане на метеорит. Какво се е случило в действителност според Абстърго ще научиш сам.

"Комуникаторите Мичъл-Хеджис" отново ни отвеждат при маите. Става дума за древни кристални черепи с неясен произход (твърди се, че общият им брой е тринадесет). Вторият (произходът на първия е неизвестен; откупен е през 1898 от бижутерска фирма Тифани) е намерен от седемнадесетгодишната Ана Мичъл-Хеджис, дъщеря на археолога Фредерик Мичъл-Хеджис. Според легендата черепите са средства за комуникация от телепатичен характер и очевидно Абстърго ги използват като един вид секретна линия, до която Хашишините не могат да се доберат. Според друга легенда черепите са създадени в Атлантида. Нали помниш Йонагуни?

Отлична **8**

По-добра от:

Nancy Drew and the Deadly Secret of Olde World Park DS

По-зле от:

Класиката, Nancy Drew: Secret of the Scarlet Hand

Визия: 9
Нечовешки детайлна околна среда. Акра, Дамаск и Йерусалим изглеждат сразяващо реално. За компенсация моделите на персонажите са жалки.

Звук: 8
Саундтрак от Джеспър Кид, добре подбрани озвучители. Нищо, което да налага нови стандарти, но и нищо, което да разруши атмосферата на играта.

Геймплей: 7
Достатъчно добър, за да изиграеш **Assassin's Creed** на един дъх, но и твърде еднообразен, беден на възможности и зле полиран за заглавие с подобни претенции.

Нереализиран потенциал: 6
Въпреки годините разработка, играта все пак се появи на пазара в незавършен вид, загатвайки за потенциала си, но не успявайки да го разгърне до край.

От: SHRAiK

The Witcher

Най-доброто RPG от KOTOR насам

▶PC Жанр: RPG | Производител: CD Projekt
Разпространител: Atari | Сайт: www.thewitcher.com
Изисквания: CPU 2GHz, RAM 1GB,
GPU GeForce 7/8/9000, Radeon 1/2000

Вълчата буря приближава – времето на меча и брадвата. На белия студ, на бялата светлина, време на лудост и презрение. Последната епоха. Светът ще загине в лед и ще се възроди с новото слънце и с кръвта на Елфите. Ще възкръсне от посаденото наново семе, което няма да поникне, а ще избухне в пламъци."

Една мрачна средновековна игра, която просто е направена като хората. Добре дошъл, приятелю. За мен е огромна чест и отговорност да ти разкажа в последния ни брой именно за **The Witcher**. Винаги съм бил откровен с теб и сега ще бъда – единствено и само наличието на нехуманния **Thief 3: Deadly Shadows** ме спира да кажа, че по отношение на атмосферата и цялостното усещане по-добра дарк-фентъзи игра не е правена. За това дълбоко в сърцето си ще сложа равен знак между двете заглавия по този параграф (не си мисли иначе, че те имат нещо общо като идея или геймплей) и ще продължа смело нататък.

The Witcher – точно толкова мрачен, колкото любопитен и чаровен. Красив и грозен, отблъскващ и неописуемо привлекателен, филмов и комиксов, той не просто вдига летвата, той отваря нови измерения. И го постига не чрез ненадминатата графика и геймплей, а просто защото е създаден от правилните хора. *CDProjekt* са направили игра, която в огромна степен отразява света, в който живеем. С всичките му злини, радости и мистерии. Казано на прост език, това е най-сивата игра в историята и една от най-зрелите, които някога съм срещал. "Няма добро и зло – само решения и последствия." Пише го отзад на обложката и именно върху това мото е изградено най-доброто RPG от **KotOR** насам.

Начало еталон

В едното ми ДВД е вкаран бонус-диск-ът на играта, в който има куп екстри – арт, история, персонаж, мейкинг оф… В другото ДВД е саундтракът – песен 16 – Павел Блазчак: "Нощта наближава". Прав си Павка – 22:47, тя направо си дойде, мен ако питаш. На бюрото вдясно е разтворен 204-страничния артбук (и съвсем случайно е разтворен върху арта на дриадата Морхен, която е яхнала дебел клон и е по цици). Вляво е огромната карта на света на Вещера, която поглеждам от време на време за вдъхновение. Е, създал съм си атмосфера за писане, мама му стара!

Само се чудя откъде да започна. Първо искам да благодаря на нашия дългогодишен фен *bLOOd man* и на неговия приятел, който предпочете да остане неназован. Благодаря ви, пичове! Без вас нямаше да притежавам оригинално копие на ограниченото издание на играта. За да не ви отегчавам повече, ще кажа само, че то е умопомрачително и аз скромно ви призовавам да не пестите време, нерви и средства и да си го купите от интернет, защото поляците заслужават всяка една стотинка за това, което ни поднасят.

И така, противно на всякакви GW-канони, няма да започна с историята, ами с… Началото! (представяш ли си?!)

Защото **The Witcher** се превърна в абсолютна класика още със самото си *начало* (с краят си според мен ще се превърне в легенда, но доколко това е така, само времето ще покаже).

Под *начало* тук трябва да се разбира смазващото 8-минутно интро на големия Томаш Багински (номиниран през 2002 г. за Оскар и спечелил наградата BAFTA през 2004 г.), десетте минути кът-сцени веднага след това, защитата на Каер Морен и всички събития до нейното напускане. Някъде около час, час и нещо, които трябва да нарека феноменални, поради липса на по-подходяща дума. Такова зверско въвличане в историята и запознаване с основните персонажи, такъв елегантен начин за вкарване в туториала и бойната система, шапки долу просто – *CDProjekt* ОГРОМНИ сте!

Едва след този истински взрив ще се поосъзнаеш малко и тогава ще започне другото начало. Гералт (бруталният главен персонаж) е оставен сам в един голям, тъмен и безкрайно интересен свят и трябва да достигне до дъното на събитията, породили гореспоменатата експлозия.

Temeria, що е то?

The Witcher се развива изцяло в света на Temeria – кралство, проядено от омраза, болести и нищета. Само пет години са минали от опустошителния конфликт с империята Nilfgaard.

Градовете са мрачни и мръсни, точно както са изглеждали истинските средновековни градове. Пълни със страх, религиозни фанатици, борци за свобода (или пък чиста проба терористи), големи и малки фракции с различно влияние и неясни политически маневри, от които страдат обикновените хора. Злоупотреби с нар-

котици, расова дискриминация на всеки ъгъл, проблеми със самоубийства и изнасилвания, кървави вендети… разходка в Азерота на **WoW** ще ти се види като приключенията на Мечето Ръкспин, след като видиш този свят. Не случайно **Вещерът** е забранен за всички под 18 години.

Свят-прозорец към нашата реалност, който имаме възможност да изследваме с помощта на един от най-великите играли персонажи за всички времена и да се потопим в интересна и епична фентъзи история.

Ръцете на никой в **Witcher** не са чисти. Малките деца си подхвърлят шегички за смъртта, докато пикаят в ковашките мехове на джуджетата. Жените уговарят срещи с любовниците си на улицата без капка свян. Борците за свобода търсят лична изгода, немъртвите чудовища се оказват със съвест, сексът и алкохолът са не само удоволствие, но също така съществена част от геймплея и ключ към добиването на важна информация. Извинявай, ама това в колко игри си го срещал досега?

Гералт

Със сигурност един от най-големите козове на **The Witcher** е безпрецедентно-огромният главен персонаж. Едър, младолик, белокос, с жълти очи и грозен белег през лявото око. Мутант. Отгледан от малък от Вещери, един от малцината преминали успешно техните нечовешки изпитания, които го преобразяват за цял живот. Превръщат го в коравъ воин, но за сметка на това го оставят стерилен до края на дните му, заради погълнатите мутагени.

Необикновен и студен на пръв поглед, Гералт е различен. Като начало има сърце и страсти, обича и мрази, има цел, избор. Прекрасно развит и абсолютно обоснован персонаж. Изключително истински. Пътят му е ужасно суров и трънлив. И въпреки всичко пичът нито за миг не губи вяра в живота и в себе си и просто *Е*, напук на всичко и всички.

За разлика от много други RPG-та, тук няма да обикаляш нагоре-надолу, за да сформираш нужната дружинка (парти) и да прегазиш вразите накрая.

Повечето хора се страхуват и не се доверяват на Гералт, защото е мутант. Другите раси обаче също не го обичат, защото до голяма степен е човек…

Какъв точно ще бъде, зависи от теб. Може да приемеш да помогнеш на някой, може да откажеш. Ако приемеш, ще искаш пари. Тук те винаги са фактор. Ако искаш да изчукаш някоя мацка, просто ще го направиш – дали ще ѝ платиш, или ще я свалиш, си зависи от теб. Можеш да спиш с колкото искаш чужди жени, стига да не ти тежи това, че всъщност има поне една, в която си наистина влюбен, и по този начин ѝ изневеряваш.

Сега прибави и това, че един от най-запомнящите се персонажи във видеоигра е брилянтно озвучен до най-дребната реплика! При поне 70 часа геймплей с възможност за няколко превъртания (има три различни финала, примерно)!

По параграфа най-солидно и най-професионално озвучен персонаж, с Гералт може да се сравнява единствено Зои Кастило от **Dreamfall: The Longest Journey**. Въпреки това първото място отново е за белокосия пич.

The Witcher

RPG за възрастни, от което струи огромна класа. Няма добър или лош избор. Има избор. Правиш го, носиш си последствията, живееш с тях. През годините сме били заливани с какви ли не фентъзи фъшкии – книги, филми, игри… и повечето от тях изтъркани, бездушни клишета. Великият, добрият и добродетелният ще се възправи в смъртен дуел срещу лошия, корумпирания, зеленокожия, за да му нашока канчето. Бяло-черно, черно-бяло, ДО ГУША МИ ДОЙДОХТЕ БЕ, ТЪПАЦИ НЕКАДЪРНИ. Изборите в тази игра обаче могат да бъдат описани като стотици отсенки на сивото и много често ще се чудиш дали това, което вършиш, е правилно и редно, ако се върнем към гореспоменатите клишета. Ще помогнеш ли на елфите/джуджетата/водяноите, борещи се за свобода, или ще застанеш на страната на хората? Ами ако просто останеш неутрален? Струва ли си да защитиш човечеството и цивилизацията, ако мерките, които трябва да предприемеш за целта, са чудовищни? Ще се влюбиш ли в Трис, или Шани, или през цялото време ще гледаш на тях като играчки за твое лично забавление?

За това става дума – за решения – идеологически, политически и персонални, които превръщат историята в невероятно изживяване без аналог.

Чисто геймплейно погледнато, **The Witcher** е класическо хардкор RPG с екшън привкус, дълбока история и революционна бойна система, което почти напълно е скъсало връзки с **D&D**-системата, въпреки че е базирано на Auarora-енджина на *Bioware* (зверски модифициран обаче). Единствената голяма разлика с класиките в жанра е, че тук играеш само и единствено с предварително създадения от авторите персонаж. За стотен път ще кажа, че от това играта само печели, тъй-като и най-великият генератор на герои не би могъл да създаде нещо дори близко до Гералт. Към всичко това прибави и факта, че това е първото RPG в света, в което алхимията има реално приложение

и е адски съществена част от геймплея (особено на най-високата трудност, на която играх). Под революционна бойна система имам предвид, че е лесна за усвояване и в същото време само с 4-5 кликания на мишката Гералт може да направи удари, заради които джуджето, амазонката, варварският и рицарят от **Blade of Darkness**, тутакси ще го намразят. Важно е единствено да кликнеш в точно определен момент, защото ако избързаш или се забавиш, ще прекъснеш комбото. Тази на пръв поглед елементарна система е подплатена с около 250 умения! Повечето от тях са пасивни, но въпреки това имат огромно значение.

The Witcher е хардкор заглавие, което притежава *огромна* дълбочина и носи основния чар на най-великите ролеви игри: колкото повече играеш, толкова по-интересно става. Ако си Левчо Левунов в RPG-тата, това "хардкор" да не те притеснява. Играта е трудна само ако ти искаш да бъде такава. Ако си врял и кипял в жанра, пускаш на последна трудност, правиш поушъни като гламав, търсиш разни трудни за намиране съставки, четеш книги, за да трупаш важни за оцеляването ти знания, ъпгрейдваш оръжията, магиите, уменията, не пропускаш нито един куест и постоянно се консултираш с най-добрия дневник в RPG към днешна дата. В него абсолютно динамично се маркират всички промени в куестовете; има информация за всеки един от по-важните и запомнящи се персонажи (реших да ги преборя и се оказаха 45!), като се отбелязват и промените в отношението ти към тях в хода на играта; какво правят и как се правят различните видове поушъни; разнообразните локации; пълна информация за различните видове чудовища, любимите им тактики, как да се справиш с тях …*всичко* – истинско великолепие.

Ако обаче искаш да минеш по тънката лайсна, то просто пускаш по-лека трудност и много-много с алхимия не се занимаваш, не изпълняваш абсолютно всички куестове, не събираш разни руни и метеоритни камъни за ъпгрейди на оръжията, съсредоточаваш се върху историята, персонажите, основните куестове и пак се размазваш от кеф. Ето това наричам аз класа!

Пир за сетивата

Технически погледнато играта е същински карнавал за възприятията. Графиката не е втори **Crisys**, не е дори втори **Oblivion**. Тя в никакъв случай не е лоша обаче – ефектите са на адски високо ниво, осветлението е огромен коз (особено през нощта и в пещерите/криптите), сенките спират дъха. Персонажите са направо живи. Обаче това, с което **The Witcher** смазва, е разбиващият и болезнено точен като настроения *арт*. Той до такава степен повлиява цялостната визия, че съвсем спокойно мога да кажа, че **Вещерът** е една от най-красивите игри, които съм виждал. Озвучаването може да те хвърли в екстаз, а саундтракът е сравним единствено с тези в **Oblivion** и **Prey**. Преди **The Witcher**, последните ги давах като еталон за най-добра музика в игра, така че изводът оставям на теб. Музиката е и една от основните причини да простя най-големия проблем на играта – дългите лоудинги – защото продължава да звучи дори по време на лоуд. Другата е артът, тъй-като при всеки сейв или лоуд на екрана се появява точният арт за конкретната местност, в която се намираш в момента (град, къща, поле, пещера – артовете са стотици). Тази простичка двойна комбинация е ни повече, ни по-малко гениална.

Финал

Изобщо не знам как са успели да постигнат всичко това *CDProjekt*. И не искам да знам.

The Witcher е нещо много повече от игра. Това е алтернативна реалност, в която наистина започваш да вярваш с времето. В един момент вече ще тритираш персонажите като живи хора, привързваш се към тях, радваш се с тях, тъгуваш с тях, живееш с тях… По дяволите, тук хората бягат под покривите на къщите, когато завали дъжд, за да не се намокрят! Проститутки те спират по улиците и предлагат открито услугите си. Поушъните регенерират кръвта бавно – най-добре се превържи и легни да поспиш за няколко часа.

Религиозни фанатици, които мразят жените? Търговци, които стигат до там, че се занимават и с трафик на деца? Прокълнати принцеси? Мазни повлекани, които ще преспят с теб за бутилка вино? Вещици, които тровят хора и използват вуду-кукли? Открити расисти? Супер забавни мини-игри и адски точен хумор?

Трябва сам да се потопиш в този тъмен, странен свят, който е толкова реален, че можеш да го помиришеш. След като го направиш, вече много трудно ще се завърнеш към поредната **D&D** издънка.

The Witcher е RPG от ново поколение. Игра еталон, от която и най-добрите студия в света има какво да научат. И трябва да го направят. Личното ми мнение, е че в такива заглавия се крие бъдещето на ролевите игри като цяло. Поне ако искаме това бъдеще да е наистина светло и славно

10 е **най-малкото**, което мога да дам на подобна игра. Дали ще се съгласиш с мен, зависи от това какъв тип играч си. Ако можеш да простиш някой и друг дребен проблем в замяна на великолепна история, феноменални персонажи, адски силно филмово усещане, предизвикателен и дълбок геймплей, интересна бойна система, смазваща техническа част и невиждано по рода си многопластово развитие на сюжетните линии и психологията на героите, то тогава ще се съгласиш. Ако вече са изминали повече от 40 секунди, в които не си убил никой и изпадаш в абстиненция от този факт, **Вещерът** не е за теб.

Революция **10**

По-добра от:

Planescape Torment

По-зле от:

The Witcher II

Визия: 9
Много хубава графика. Смазващ арт.

Звук: 10
Нов стандарт в жанра. Абсолютен еталон.

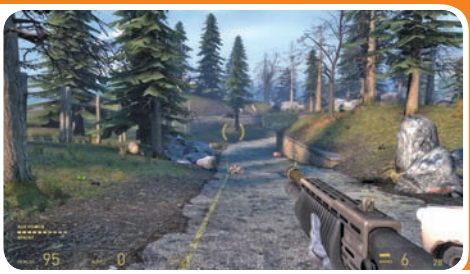
Геймплей: 9
Интересен и силно зарибяващ. Убийствени куестове.

Следа: 10
Става дума за тази в съзнанието, която остава много, много дълго време, след като изиграеш играта. Тази игра ще я запомниш!

The Orange Box

PC
PS3
X360

Жанр: FPS
Производител: Valve Software
Разпространител: EA Games
Сайт: http://orange.half-life2.com/



Half-Life 2: Episode Two

От: Snake

Не вярвам да оспориш твърдението ми, че **Half-Life 2** е една от най-великите като дизайн, замисъл и мащаб екшън игри на всички времена. Дори и да тръгнеш да го правиш, спри се навреме – спориш със списание, за бога, това определено не изглежда добре в очите на околните. **Half-Life 2: Episode One** беше далеч по-скромен в претенциите си (както ще ти каже идолът Рон Джеръми, нелепо е да имаш претенции, ако свършваш за под пет часа), но пък предлагаше точно онова, което липсваше в оригинала – изнесена на преден план история и ярки, добре представени персонажи. Последните бяха предвождани от изминалата целия нелек път от «*Жена на борда носи нещастие! Какво, очакват тия, да я харесам повече от лоста на Гордън ли?!*" до "*Един от символите на Халфа! Искам я на задна!*" Аликс Ванс. **Episode One**, както установяваме, беше експериментът на *Valve* с формулата.

Всяко бегло съмнение, че под епизодик-идеята и глупостите в стил "*твърде сме добри в правенето на* **Half-Life 2** *в момента, за да правим нещо друго*" прозира едно безкрайно тъпо оправдание, за да могат *Valve* да пробутват на верните си фенове една платена сапунка през *Steam*, се *стийлна ауей* един вид. Все още смазан от мощта на земетръсния **Епизод Две**, вече бавно започвам да осъзнавам, че тези пичове не цедят твоите и моите пари. Или поне го правят в името на нещо, различно от това Гейб Нюъл да си смени теракота в коридора на третата вила. А именно – довеждането на **Half-Life 2** формулата до нейното концептуално съвършенство, полирането – на практика в движение – на всяка идея, превръщането на историята от фон за действието в негов двигател. Ако развръзката на сагата с **Епизод Три** продължи възхода в геймплейно и сюжетно отношение, като нищо можем да получим една от най-великите екшън игри на всички времена.

Което, казано в ерата на **Halo 3**, си е доста сериозен комплимент.

Episode Two започва с Гордън и Аликс, движещи се към щаб квартирата на бунтовниците, за да предадат жизненоважна за съпротивата информация. Да кажа повече би било неуважително към хората, които тепърва ще играят оригиналния **Half-Life 2** и **Episode One** (а закупуването на **Кутията** е чудесен повод за запълване на подобна празнина в общата култура), така че спирам дотук. С уточнението, че без да дава на Човека с Лоста членска карта за крайно елитния стори-дривън клуб, в който Кейн, Мастър Чийф, Макс Пейн, командир Шепърд, Гералт и Ейприл Райън си пият уискито, **Вторият Епизод** определено бележи възход в сюжетно отношение. Но също така за пореден път доказва, че *Valve* нямат никакво намерение да ти разказват история за отделни персонажи. Те играят на едро, говорейки ти за цял един свят, *твоят* свят, размествайки фигурите си по дъската, просто за да ти доставят удоволствие от *играта*, без нито за миг да ги доближават до заветното последно поле, което да ги превърне във вписали имената си в историческите книги царици. Засега.

Но за плашещо осезаемата атмосфера – след малко.

Геймплеят. Лекото забавяне на темпото и няколкото слаби момента от **Episode One** вече са в миналото. **Episode Two** следва плътно завета на оригиналния **Half-Life 2** – бясно темпо, разнообразни нива, нито миг скука. И издига концепцията до нови висоти с по-грандиозни схватки (обърни особено внимание на финалната битка в играта, която е... абе, обърни й), по интересни диалози и по-грандиозни интерактивни към сцени. Във всеки случай попрехваляният **Bioshock** може само да завижда на силата на халфовото внушение, дори и поради простият факт, че Рапчър насилва въображението ми, докато това тук е моята, позната до болка планета с градове, селца, ферми, къщи, стаи, *мебели*, които съм виждал; позната реалност, която в миг се взривява от досега с комбайнската инвазия. Наистина започваш да вярваш, че шибаните извънземни са нарушили личното ти пространство, убийствата спират да бъдат фрагове, а се превръщат в нещо лично, нещо, пропито с изненадваща, катарзисна агресия. Защото ейлиените са ти заложили капан и са стоварили армия в най-идиличното високопланинско градче, което си виждал някога в игра. И това градче можеше преспокойно да бъде и тъй любимото ти Банско, в което се разкова на *оня* осми. Майка им дееба извънземна.

Силата на внушението, закономерно, е подплатена с наистина главозамайваща визия, плюс все още най-добрите лицеви анимации, които сме виждали в игра изобщо.

Арсеналът ще ти бъде познат в по-голямата си част (а по-малката, която няма да познаваш е интересна най-вече покрай грандиозните мащаби на схватката, в която се появява, отколкото като оръжие сама по себе си), намира се и едно ново превозно средство (което всъщност е старо превозно средство, изглеждащо покуул). Каталогът с врагове е леко обогатен с нова вариация на гадните буболечки, изстрелваща отрова по теб, и тежко обогатен с присъстващите в практически всеки трейлър на **Episode Two** хънтъри, които – на високите нива на трудност – наистина ще осмислят името си, карайки те да се чувстваш като дивеч, копеленцата. От една страна това изглежда като крайно недостатъчно количество нововъведения за игра, която сме чакали повече от година. От друга обаче това на практика не е нова игра – това е добрият стар **Халф**, който просто се разраства и става все по-добър. Пък и в адреналиновия контекст на тази игра рядко ще имаш възможността да търсиш новото и да анализираш съставките, все едно си си купил замразена пица от супера. Забавлението, изведено до подобно изчистено съвършенство, е среда, в която дори змийската отрова пресъхва от възхищение.

В този ред на мисли искам да ти разкажа нещо. Насред поредната фрийманова мисия трябваше да достигна от точка А до точка Б насред пренаселена със зомбита, изоставена фабрика, а вярната Аликс ме прикриваше с извънземния вариант на Драгунов от едно високо място. Известно време се движех през закрити помещения и когато излязох на светло, в едно клаустрофобично дворче, населено със зомбита, с удоволствие видях отново синия лазер, маркиращ безпогрешните изстрели, с които партньорката ми разчисти пътя пред мен. "*А, ето те и теб*", провикна се от високо купчината полигони и текстури, *персонажът* госпожица Ванс, както си й беше по сценарий. В отговор и съвсем импровизирано, *играчът* господин Бакалов вдигна фенерчето си и примигна няколко пъти, за да й покаже, че е добре. После се почувства малко тъпо.

Е, такъв е вторият **Епизод**. Игра, която на моменти те кара да забравиш, че е игра.

Team Fortress 2

От: doomy

Team Fortress 2 е игра, разработвана повече от пет години. Премина през какви ли не графични и концептуални метаморфози. Очакваше се да се появи още с **Half-Life 2**, но направи премиерата си с втория епизод на поредицата, като мултиплейър щриха, завършващ превъзходния пакет **Orange Box**, който безапелационно е покупката на годината. Когато се разбра че във финалния си вид **TF2** ще представлява един майтапчийски и комиксов прочит на класическия хардкор оригинал, фенове веднага се разделиха на два лагера. Едните са "старите кучета", решили, че това е поредният комерсиален ход на *Valve*, целящ да зариби и в последствие зомбира дечицата и кежуъл играчите. Другите приеха идеята вдигнали палците си право нагоре, тъй като се надяваха да получат нещо различно и забавно, с което да разпускат след сериозните си онлайн престрелки. Е, и двата лагера се оказаха прави. Да не повярва човек!

TF2 е класически отборен шуутър, в който има два тийма – Red и Blu. Режимите на игра са стандартни – CTF (но наместо флаг, ще трябва да кепчърваш куфарче с интел) и няколко разновидности на класически domination, в които трябва да завземаш или защитаваш ключови локации по картата. Имаш на разположение цели девет класа, като разнообразието между тях е страхотно и за да си избереш фаворит, трябва да прекараш поне по 3-4 часа игра с всеки от тях. Няма излишни класове, няма непобедими класове, няма непобедими комбинации. Да, ще псуваш шпионина, който всеки път те издебва в гръб, но като му подпалиш гъза с Пиромана, ролите се сменят. Да, ще решиш че налазващия Тежкар с двата Медика зад гърба му няма спиране, но ще се пуснеш Снайперист и с един хедшот на максимално заредена оптика ще го накараш да си строши клавиатурата/пада от яд.

Отборната игра, слава богу, е на преден план. Ако не играеш в някой публик сървър с дечурлигата, разбира се. Където всеки се пуска Тежкар, Шпионин или Инженер и гледа да прави фраговете без да му пука за съпорт. В истинска игра са важни отборът и тактиката, не толкова индивидуалните умения и бързият мерник. Защитни и атакуващи комбинации, правилен съпорт от страна на Инженера и Медика, организираност и бързо мислене. Това е правилният начин да се играе **TF2**. Колкото и рядко срещано явление да е подобен подход.

Въпреки привидно добрия баланс на класовете, има върху какво да се работи. Фини настройки са нужни, за да има **TF2** място сред лидерите на отборната онлайн сцена. Но не класовете са основният проблем. Пусковият пакет с карти е жалък. От десетина нива наистина балансирани и качествени са точно три. Другите са бавни, бъгави, с много начини за експлойт (като Скаут ръшовете на hydro или закулването на база С в gravelpit) и неамбициращи ползването на всички класове дори в сблъсъци с много народ. Добрата новина е, че вече се пръкнаха доста адекватни фенски карти (повечето естествено преработки от **Team Fortress Classic**), така че бъдеще в този аспект има, просто можеха да се постараят малко повече с бета-тестинга.

Технически играта е на много високо ниво. Чудесен визуален стил, който ще хареса на малки и големи, колоритни персонажи и презадоволителни (да се чете – ниски) системни изисквания. Също така играта води доста подробна статистика на всеки акаунт, ледър системата е много детайлна, а и стийм сървърите са учудващо стабилни. Изобщо технически **TF2** е обезпечена и удоволствието е гарантирано.

Като цяло не видяхме новия хардкор-рай на онлайн сцената, но получихме една забавна игра с много потенциал и бъдеще. Ако си кежуъл играч, спокойно се мятай на публик сървърите. Ако искаш сериозно предизвикателство за теб и отбора ти – отново нямаш проблем, просто търси амбициранi и стабилни пичове, каквито не липсват. Играта се нуждае от съвсем малко пипване, още няколко добри карти и баланс, за да стане the next big thing. Дотогава е идеална за разпускане и аз лично не смятам скоро да я оставям.

8/10

Portal

От: Snake

Portal започва житейския си път през 2005 година, под името **Narbacular Drop** – идеен мод за **Half-Life 2**, дело на група креативни студенти от *DigiPen Institute of Technology*. Две години по-късно погаврилите се с устоите на физиката пичове вече са пълноправни служители на *Valve*, а идеята им е подкрепена с достатъчно добър бюджет, за да се превърне в достойно попълнение за **Оранжевата кутия** и самостоятелен продукт на стойност двадесет долара, който можеш да си закупиш през *Steam*. В основата си **Drop**/**Portal** е свежарска пъзел игра, която демонстрира какво точно може да се постигне с правилна употреба на много фантазия и един добър физичен енджин. Попадайки в лапите на *Valve* обаче, идеята е превърната в нещо много повече – в интегрална част от **Half-Life 2** вселената (в този ред на мисли – изиграй **Портала** *след* **Епизод Две**, за да схванеш мястото на *Aperture Laboratories* в сагата за Фрийман).

Историята? Шокиращо, предвид факта, че си говорим за игра, представляваща един мащабен пъзел, такава присъства. На ниво атмосфера **Portal** напомня на ключовия сай-фай трилър **Cube**: имаш серия от стаи, в които следва да направиш нещо според правилата на системата, за да продължиш напред. Наличните герои са точно два броя – ти управляваш мълчаливата като същи Гордън Фрийман девойка Шел, подложена на сложния тест с порталите, и биваш направляван от изкуствения интелект GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System), който я води напред през загадките. Тънки намеци ("*светът се промени*", "*аз съм единственото нещо, стоящо между нас и тях*"), че събитията в играта се развиват след комбайнската инвазия от **Half-Life 2**, безобразно дебилен хумор, издигнал лично за мен **Portal** до първо място в класацията *Най-смешна игра на 2007* ("ако в следващото помещение докоснете пода, това ще се отрази по крайно негативен начин на изпитния ви резултат. Също така ще умрете."), разкритието, че компанията, създала порталният тест, всъщност е била пряк конкурент на *Black Masa* и – не на последно място – една особено важна препракта от **Епизод Две**, интегрират по перфектен начин бившия **Drop** в **Half-Life 2** митологията.

На ниво геймплей **Portal** е една от онези иновативни, в цялата си очарователна елементарност, геймплейни концепции, които всъщност движат индустрията напред. В основата на всичките пъзели стои генериращо портали в материята устройство, с което можеш да "изстреляш" вход (десния бутон на мишката/спусък на геймпада) и изход (левия бутон на мишката/спусък на геймпада) и да злоупотребиш по такъв начин с приятно разчупените нива, че да направиш принципно невъзможното и да стигнеш от точка А до точка Б. Единствената очеизвадна разлика, която игралите оригиналния **Narbacular Drop** могат да забележат, е че тук не можеш да изстреляш портал през портал.

Най-сериозният проблем на настоящето заглавие – краткост. Първите тринадесетина пъзела са един вид тюториъл, който да те научи в кои повърхности можеш да отваряш портали, как с помощта на порталите да се засилваш за невъзможни скокове и да ти представи основните участници в пъзелите – кубчета, бутони по пода, върху които да поставяш кубчетата, смъртоносните енергийни кълба, познати ни от **Half-Life 2** и захранващи разни генератори, картечници, а в по-късен етап и ракетни установки, с които трябва да се преборишь с хитрост, понеже на практика си невъоръжен, и едни киселинни басейни, в които не е хубаво да падаш. Въпросните тринадесетина нива се минават за половин час пряко сили. Едва в последвалите шест изпитания ще ти се наложи да се поизпотиш интелектуално, а съвсем на финала – да установиш, че освен добре нагънат мозък, **Portal** шокиращо изисква от теб и прилични рефлекси, защото цялата идея на играта се обръща с краката нагоре, а тесните, замислени като пъзели коридорчета се разгръщат в нещо... абе ще видиш. Без да е черешката в оранжевата ни торта, **Порталът** лично за мен е второто най-вкусно парче в нея, след умопомрачителния **Епизод Две**. Не виждам на каква точно геймплейна диета следва да си подложен, за да му устоиш.

9/10

Революция **10**

По-добра от:

TES IV: Oblivion - Game of the Year Edition

По-зле от:

Кутията на Пандора?

Визия: 9
Оригиналният **Half** е леко (но не и прекалено) архаичен, но актуалният **Епизод Две** смазва с визия, мащаб и идеи, а **Portal** и **Team Fortress 2** се радват на абсолютно уникален арт стил.
Звук: 9
Великолепно синхронизирана със ситуациите музика, перфектно озвучаване, страхотни звукови ефекти. Нещата, които така или иначе очаквахме от Valve с други думи. Елън МакЛейн с ролята си в **Portal** е може би най-смешното нещо на 2007 година.
Геймплей: 10
По-добрият мултиплеърен хит на сезона, гениална пъзел игра и екшън-шедьовър, който изпреварва смазващия **CoD4** и изостава съвсем мъничко от титана **Halo 3**. Няма празно.
Далавера: 10
Пет тритъл-ей заглавия, три от тях – съвсем актуални – на цената на една единствена нова игра. Смятам, че нямаш нужда от Марлон Брандо, за да се досетиш, че на подобно предложение не можеш да откажеш.

От: MrAK

- PC
- PS3
- X360
- DS

Жанр: FPS
Производител: Infinity Ward
Разпространител: Activision
Сайт: www.callofduty.com
Изисквания: CPU 2.4 Ghz, RAM 512 MB, HDD 8 GB, GPU GeForce 6600/ Radeon9800 Pro или по-добри

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Искаш да ти разкажа за войната? Не е хубаво нещо. Романтиците казват, че любовта е най-трудното нещо на света. Нещото, което наранява най-много, нещото, което те оставя сам. Не е така. Войната те оставя сам. Не самотен, но сам. Никой не може да ти помогне, ако не си достатъчно добър. Колкото и отборен спорт да е, колкото и тактика да приложиш, ако не можеш да стреляш достатъчно бързо и точно, ако не си нащрек във всяка една секунда, ако не си *ГОТОВ*, копеле, ще умреш. Всичко това е **CoD4**. Самото начало на играта ще ти покаже истинското брутално и безкомпромисно лице на войната и до самия феноменален край то ще се усмихва с пренебрежение на нещастията и болката ти. Защото, когато седнеш пред клавиатурата или геймпада да играеш **Modern Warfare**, ти вече не си просто потребител на някакъв ентъртейнмънт продукт, за който си платил съответната сума. Ти си войник! И ако според теб съществува някаква романтика във войната, емоция, провокирана от други игри, филми или романи, по-добре да я забравиш. Единственото, за което трябва да мислиш, е собственото си оцеляване.

Call Of Duty 4 е феноменална игра. Динамична, надъхваща, забавна, с перфектен баланс на трудността и най-важното – достатъчно разнообразна, за да те зариби и да искаш да я преиграваш. Отново и отново... В самото начало на кампанията, която ще изиграеш в самостоятелен режим, ти става ясно, че няма да ти бъде скучно. За наше най-голямо щастие темата Втора Световна Война е загърбена и в новата част на поредицата ще се сблъскаш със съвременни военни действия. Историята е колкото простичка, толкова и зарибяваща – руснак-националист се опитва да възстанови СССР, но понеже знае, че сам ще му е трудно, действа в сътрудничество с терористи с достъп до ядрено оръжие. Последните извършват преврат в някаква близкоизточна държава и се вдигат на своеобразен Джихад с идеята да отвлекат вниманието от ситуацията в Русия. Твоята цел е да ги спреш, разбира се.

Самата история е представена посредством кратките брифинги в началото на всяка мисия и тук-таме по някое филмче. Самите филмчета блестят не толкова във визуален аспект, колкото с кинематографичния подход, с който са направени. Някак си през цялото време имаш чувството, че участваш в колосалния **Black Hawk Down**, например. Огромният плюс на **CoD4** е, че има мисии, които сами по себе си могат да се изживеят като филм.

По време на кампанията ще приемаш и изпълняваш мисии от две съюзнически страни – тези на САЩ и Обединеното Кралство. Когато си в кожата на щатски рейнджър, ще се сражаваш под палещото слънце на градове от Близкия Изток, докато когато ти се налага да изпълняваш мисии на британските S.A.S., в повечето случаи ще се озоваваш някъде из бившите руски републики, включително и във вече легендарния град Припят. Самите мисии са разнообразни до безумие. Стандартните Search and Destroy такива са само пълнеж между различните специални задачки, сред които и първата налична, в която трябва да измъкнеш секретни документи от борда на потъващ кораб, или мисията, в която заемаш мястото на стрелец на борда на щурмовия самолет AC – 130 и пръскаш терористични задници от стабилна и сигурна височина със 100-милиметрови снаряди. Или пък онази, в която, като опитен снайперист, трябва да се промъкнеш незабелязано през вражеските позиции, за да стигнеш до точката, от която имаш пряка видимост към целта. И да я поразиш с един единствен перфектен изстрел след напрегнато дебнене и съобразяване с дистанцията и вятъра. **CoD4** може да се похвали както с разнообразие на самите мисии, така и с разнообразие на действията, които извършваш във всеки един миг от тях. Конкретните ти задачи се променят с напредването по бойното поле и създават онази динамичност на играта, която толкова възхваляваме. В никой момент не можеш да си сигурен, че си приключил с работата си. В една от мисиите, например, в момента, в който се изтегляш на борда на хеликоптера, ти се налага да се върнеш, за да спасиш екипажа на свален приятелски такъв.

Въпреки че самите мисии са скриптирани и развитието им по никакъв начин не зависи от това какво ще направиш сам като индивидуална бойна единица, **CoD4** изпълнява перфектно условието да не те оставя да зацикляш в безмисленото напредване с пръст на спусъка. Все пак от това, че мисиите са скриптирани, идва и един от малкото минуси на играта – колкото и добре да се представяш, не можеш да промениш хода на войната. Ако трябва да убият някого, враговете ще го направят, независимо колко си се старал да стигнеш до него навреме. Ако трябва да се придвижиш

до някоя точка под вражески обстрел, такъв ще има, независимо колко време стоиш втренчен в окуляра и отстрелваш противниците от позициите им по пътя си. На картечните гнезда ще се появяват нови и нови гадове. Тъпо.

Като един вид бонус, във всяко ниво на играта има скрити лаптопи, които, ако ги откриеш, ти дават достъп до различни чийтове. Някои са чисто визуални, като например да пуснеш **Modern Warfare** в черно-бяло, други са забавни – убитите войници да се разпръсвкат във взрив от автомобилни гуми – трети пък са си съвсем практични като булеттайма или чийта, с който една граната експлоадира неколкократно.

Като споменахме гранати – в **CoD4** ще имаш достъп до солиден набор от модерни оръжия. Мисиите в повечето случаи ще започваш с пушки, които са официално на въоръжение в страните членки на НАТО – НК G36C, Colt M4, НК MP5, Barret .50 – но по всяко време ще можеш да вземеш оръжието на убит противник, като по този начин ти е осигурен достъп до вездесъщия Автомат Калашников, израелският картечен пистолет UZI или снайперската винтовка Драгунов. Като при един истински войник, и за теб ще съществува проблем с приключването на муниците, както и фактът, че във всяка мисия можеш да носиш само по две оръжия – една основна пушка и едно помощно оръжие, обикновено пистолет, който обаче винаги можеш да замениш с друга карабина, която намериш. Отделно в твоя помощ на разположение ще имаш и ограничено количество нападателни, димни или заслепяващи гранати, а в някои мисии – противопехотни мини и, разбира се, винаги наличния нож за близък бой. Понякога ще ти се налага да елиминираш вражеска тежка бронирана техника. В тези случаи ще имаш достъп и до РПГ-та. Освен това в конкретни ситуации ще бъдеш назначаван за оператор на статични или преносими огневи позиции като картечни гнезда, картечници на хеликоптери или, във вече споменатата мисия, на AC-130.

Всяко оръжие в **CoD4** си има собствени характеристики и поведение. Някои пушки не са особено точни, но са мощни, някои са изключително точни, но с малка поразяваща сила, някои дават голям откат, други са балансирани. Като цяло поведението им е индивидуално и най-важното – покрива се с истината, поне за онези оръжия, които сме имали възможност да пробваме самите ние по стрелбищата и в казармата. Разнообразието от въоръжение е повече от достатъчно и сме сигурни, че ще успееш да намериш оръжието, което пасва най-добре на стила ти на игра, и да търсиш именно него във всяка една мисия.

От техническа гледна точка **Call Of Duty 4** е просто брилянтна. Версията за PC, по която ние пишем тази рецензия, е олекотена до безумие и въпреки това изглежда фантастично. Движенията на войниците около теб – приклякането, залягането, притичването от една позиция към друга, презарежданото – всичко е изпипано по начин, който ще те остави с впечатлението, че това са истински хора, обучавани във военни действия и обиграни в такива. Освен това локациите са изпипани с невероятен усет към детайла. От разбитите и белязани от оловна агресия стени на сградите в Близкия Изток, до виенското колело на Припят, което познаваме от толкова много снимки и научнопопулярни филми, всичко в тази игра ще те накара да се почувстваш истински на местата, из които се развиват мисиите. Разбира се, не очаквай визуалните чудеса на **Crysis**, но играта със своята динамичност не ти позволява така или иначе да седиш и да се оглеждаш за падащи листа от палми в центъра на мелето.

Звуците и музиката в играта също са на прекрасно ниво. Споменахме вече за кинематографичността на преживяването **Call Of Duty**. За това огромен принос има и музиката, написана от Стивън Бартън и Хари-Грегсън Уилямс, познати ни от филмови заглавия като **Deja Vu**, **Kingdom of Heaven** и **Team America: World Police**. Диалозите от своя страна са озвучени прекрасно и въпреки че в игра от този тип точно разговорите никога не са били

най-важното, тук допринасят много за развитието на историята и въвличането ти като играч в нея.

Звуците по време на битка са безкомпромисни. Всичко, което можеш да си представиш, се случва около теб на бойното поле. Траканията на автомати, взривяването на бомби и коли, ясно различимият шум на леката картечница или приближаващият се хеликоптер, крясъците на враговете и приятелите ти, кратките отсечени команди, които получаваш – всичко това е пресъздадено с такъв усет към детайла, сякаш някой е търчал по време на истинска война с микрофон в ръка. Шапки долу за *Infinity Ward*!

И ако всичко, което ти разказахме досега, се отнася за кампанията, то почакай да разбереш какво представлява **Call of Duty 4** в мултиплейър. Не случайно още преди да излезе играта, се говореше, че в голяма част тя е насочена към геймърите, които предпочитат да се изправят срещу истински противници, а не такива, управлявани от изкуствен интелект. Режимът за игра в мрежа не е поставен тук между другото, а допринася за сериозна част от високата оценка, която играта получи навсякъде и несъмнено ще получи и тук, на страниците на Gamers' Workshop.

Call of Duty 4 в мрежа се превръща в своеобразно РПГ, в което трупаш експириънс в замяна на който пък получаваш достъп до по-добри оръжия и възможности за своя герой. Когато започнеш играта, си прост редник и имаш в наличност няколко основни класа войници – рейнджър, снайперист, сърпорт, спец-оп и т.н. Всеки от тях си идва в комплект с оръжията и възможностите – някои са по-издръжливи, други по-бързи, трети стрелят по-точно. С развитието на играта и напредването на фраг-партито обаче, получаваш възможност да сглобяваш свои собствени класове, истински машини за убиване. За целта използваш оръжията, които се отключват с напредването ти в ранговете на войнишката йерархия.

Да, имаш възможност от прост редник да се издигнеш до бригаден генерал, като всеки ранг ти носи повече и повече облаги. Освен това колкото повече използваш дадено оръжие, толкова по-вероятно е да отключиш някаква екстра за него, като бързомер, заглушител или камуфлажна окраска. И все пак най-забавното в мултиплейъра на **Modern Warfare** са perk-овете. С напредването ти в дебрите на мрежовата игра ще отключваш все повече такива, които можеш да си добавиш към костюм воина. Всеки създаден от теб солджър може да ползва съчетание от три perk-а, като те са разделени по някакъв признак. Демек – можеш да ползваш един, който влияе на бързината, един на демиджа и един, който подпомага точността, но не можеш да ползваш три, влияещи пряко на пораженията, които поемаш или нанасяш. Perk-овете сами по себе си са изключително интересни, а комбинациите, които можеш да съставяш с тях – още повече. Нямаме място да ги опишем тук, но ти със сигурност ще ги оцениш, когато влезеш в мрежовата схватка.

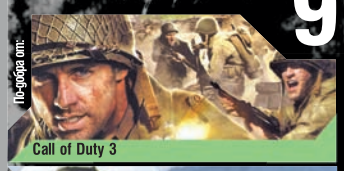
За капак на екстрите в мултиплейъра, в зависимост от това колко фрага навъртиш без сам да паднеш в боя, можеш да получиш три бонуса – при 3 убийства радар, който за 30 секунди ти показва къде са враговете (които по принцип се виждат на картата само ако стрелят), при 5 – въздушна атака, а при 7 – хеликоптер, който кръжи над картата и сее куршуми по вражеските глави. С тези екстри можеш да влезеш в такава серия от фрагове, че да вземеш победата самосиндикално, особено срещу по-неопитни противници.

Режимите за игра в мрежа са няколко, като редом с редовните деатмач и отборен такъв има мисии от типа на search and destroy, където трябва да поразите някаква вражеска цел, а другият отбор я пази, domination, където трябва да задържите контрола върху няколко точки за определено време и headquarters, който ние за съжаление така и не пробвахме.

От всичко, написано дотук, би трябвало да ти е станало ясно, че **Call of Duty 4** е една великолепна игра, която ни донесе много повече, отколкото очаквахме и която ще играем още дълго време, както сами, така и в мрежа, че дори и в аркадния режим, който се отключва, когато превъртиш играта за първи път.

Шедьовър **9**

По-добра от:



Call of Duty 3

По-зле от:

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

Визия: 9
Невероятно добра за изискванията, които има играта.

Звук: 10
Мащабен саундтрак, плътно и професионално озвучаване както на кът-сцените, така и на самия екшън.

Геймплей: 10
Бърз, надъхващ и разнообразен. Мисиите успяват да не омръзнат до самия край.

Мултиплейър: 9
Предлага зарибяващи възможности. Но отначало ще срещнеш известни трудности срещу по-ъпгрейднатите противници.

Mass Effect

▶ X360

от: **Wolf**

Жанр: **RPG** Производител: **Bioware** Разпространител: **Microsoft**
Сайт: **masseffect.bioware.com**

Ода за бластери, роботи, космическа любов и всякакво pew-pew

Излизането на ново RPG напоследък си е направо събитие. Нова игра на единствения останал жив разработчик от златните години на ролевите игри пък определено може да накара не едно закоравяло и цинично геймърско сърце да присветне със зле прикрития блясък на фенбойщината. Когато обаче към тези два факта добавим 100% по-малко китайки със съмнителен сексапил и мечове и 100% повече сини галактически мръсници и бластери… положението много бързо излиза от контрол. Митичната журналистическа дистанцираност спира да бъде водещ принцип, а Вълка с безкрайно удовлетворение се потапя в света на **Mass Effect**, само за да излезе от там няколко безсънни седмици и многократни преигравания по-късно, по-доволен, отколкото някога би си представял, че е възможно.

В началото бе създадена Вселената. Това направило много хора доста ядосани и като цяло се счита за лоша идея.

При споменаването на *Bioware*, първата асоциация на повечето геймъри са майсторски изплетени истории в дълбоки и подробни светове, които се откриват пред играча, подканвайки го да ги изследва. С последната си игра канадците малко бяха заорали на тема "**KotOR** ама в Китай" и доста хора изразиха притеснения, че **Mass Effect** ще е просто третата трактовка по темата. С радост мога напълно официално да обявя, че такова нещо изобщо няма! Честно! Историята и светът на играта черпят с шепи от **Star Trek**, **Babylon 5**, **Star Wars** и още много знайни и незнайни класически произведения на световната научна фантастика.

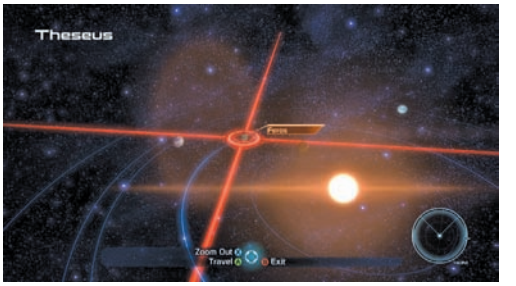
В **Mass Effect** поемате ролята на

командир Шепърд, която (или който, но няма да се обиждаме на мъжки герои) е първият човек в историята на галактиката, имащ възможността да стане *Спектър*. Или казано иначе – член на елитна организация от автономни агенти, директно подчинени и отговарящи единствено и само на Съвета, следящ за мира в Галактиката. В началото на играта зад рамото ти ще седи подобен агент, чиято задача е да определи дали си достоен за позицията. Още при първата ви мисия заедно обаче, космическите екскременти удрят галактическия вентилатор толкова могъщо, че чак на Земята, превърнала се в огромен метрополис, по-изтънчените дами присвиват нослета. Оттам нататък, каквото и да споделя за историята, ще бъде грубо посегателство над личното ти удоволствие, което не бих си позволил да направя.

Млечният път никога не е бил толкова пълен с живот, с детайли, с красота, с роботи и пирати, които държат да ти видят сметката. Трудно ми е да се сетя за друг оригинален игрален свят, който изглежда толкова жив и завършен. В основното меню може да се намери една подсекция, наречена "Codex". Тя се пълни по време на игра, докато срещаш различните раси и посещаваш планетите из галактиката. Самият кодекс е разделен на две части – главна и вторична. В главната можеш да намериш важна информация за всички раси в играта, за историята на човечеството, за откритието на междусистемните портали, като всяка дума от няколкото десетки страници информация е озвучена. Във вторичната част на кодекса може да се намерят буквално стотици страници с допълнителна информация за това как работят гореспоменатите портали, за безскрупулните корпорации, за оръжията и т.н. Най-просто казано, вселената **Mass Effect** е ненадмината от гледна точка на работата, която е вложена в развитието и населяването ѝ с уникални интересни раси и подплатяването ѝ с подробна история.

Колкото повече говорят хората, толкова по-малко мислят.

Подробният игрален свят надали изненадва някой – това си е един вид запазена марка на *Bioware*. Един от другите им големи позитиви винаги са били разговорите между играча и останалите обитатели на тези подробни светове, решенията, които първият взема, и прякото им отражение върху дигиталния живот на вторите. На теория, поредното развитие в системата звучи минимално – този път не се налага да четеш и избираш един от няколкото дълги и сложни отговора.



Поглед към бъдещето

от: **AlDim**

Mass Effect определено не е баш ударът в десятката, който всички се надяваха да бъде. Има множество набиващи се на очи недостатъци, като прекалено чести спадове във фреймрейта, промишлено количество бъгове, непостоянност в качеството на левъл дизайна, ужасен инвентар и обидно недоклатено ИИ, които я поставят доста далеч от нивото на граничещите с перфектността **BG2** и **KotOR**. Това обаче по никакъв начин не пречи на новото отроче на *Bioware* да бъде огромно, дори епохално събитие, способно да разтърси представите ти за игрално преживяване.

Като за начало – за пръв път можеш да повярваш, че от екрана те гледат *истински* хора (и извънземни, разбира се). Всеки персонаж, колкото и да е незначителен, е невероятно озвучен, изобразен до най-дребния детайл и има собствен уникален характер. Специално придружителите ти са сред най-добрите и комплексните, сътворявани от *Bioware*. Е, малко от тях могат реално да минат за "култови" като НК-47 от **KotOR** или Minsc от **BG2**, но може би именно в това се крие разковничето на реализма им.

Възможността за изследване на планети с вседеходчето Мако (вероятно вдъхновена от незабравимата класика от началото на 90-те, **Star Control 2**) има предостатъчно трески за дялане, на които Вълчо е обърнал подобаващо внимание, но същевременно е изключително зарибяваща, ако си затвориш очите за по-крещящите от тях, и може в най-неочакваното ъгълче на картата да намериш нещо брутално, което да ти отвинти главата.

Битките пък са си малка революция. Виждали сме доста шуутъри, комбинирани със солидни ролеви елементи, но с употребата на шуутър елементи в сравнително хардкор ролева игра, *Bioware* са кривнали в необичайна посока, която никак няма да ме учуди, ако се окаже също толкова безценна за развитието на жанра, колкото работата им с D&D.

Като се има предвид, че **Mass Effect** е разхвърляна на повече фронтове, отколкото мнозинството девелъпъри биха посмели и в мечтите си, не е никак чудно, че не едно и две неща са здраво оплесканi, но безпрецедентните за жанра новости ни дават един повече от омайващ поглед към бъдещето

Вместо това избираш "насоката" на разговора – дали ще се държиш положително, неутрално или отрицателно, или може би искаш да разбереш повече за ситуацията? След като направиш избора си, Шепърд изговаря репликата и диалогът продължава. Нововъведение, гениално в елементарността си. Неуспорим факт е, че различните отговори много често водят до един и същ резултат, а единствената причина да внимаваш какво приказваш в по-голямата част от играта е чисто ролева. Налични са обаче и няколкото избора, които наистина променят съдбата на цялата галактика, а напоследък се появиха слухове, че няколко от тях ще се отразят на света и в продължението на трилогията.

Този, когото древните са нарекли умен боец, не е човекът, който просто печели, а човекът, който е изключително добър в това да печели с лекота.

В основата си **Mass Effect** очевидно е RPG. Ако тайно си се надявал *Bioware* да забравят **Jade Empire** и с гръм и трясък да се завърнат към сложните D&D правила, ще трябва да те разочаровам. В играта има три основни класа – Soldier, Adept и Engineer – и три хибрида – Infiltrator (Soldier-Engineer), Vanguard (Soldier-Adept) и Мизерия (Adept-Engineer). Класовете, както прекалено често се случва при сингъл плейър ролевите игри, са далеч от перфектния баланс. Някои от тях са ултимативни месомелачки, които потрисат роботски задници от Цитаделата до външните краища на Млечния Път, докато други имат проблеми даже и когато се отварят на малките момиченца из коридорите на колониите. Ако обаче избереш клас, чиято основна идея не е да отключва сърдечета, докато се лекува, и усилено да убеждава лошите, че това не са дроидите, които търсят, доста трудно можеш да си "оплетеш" героя. При всяко вдигане на ниво Шепърд получава няколко точки, които да разпределиш по наличните си десетина скила. И това е цялата сложност. Разбира се, не мога да пропусна и заигравката със системата за ъпгрейди на предметите, която все пак добавя някаква дълбочина. Това леко ролево разочарование обаче бързо се преглъща, когато се потопиш в определено най-любопитния елемент на геймплея – Битките.

Битките в **Mass Effect** са нетипични за едно стандартно RPG. Всички престрелки в играта се провеждат в реално време, като геймплеят много напомня на **Gears of War**, защото голяма част от него пада върху прикриването. До голяма степен има значение къде целиш, въпреки че с порастването на героя ти в нива вече ще можеш да стреляш на поне два сантиметра от целта си и пак да улучваш. А благодарение на физичния модел, всяка престрелка може да се развие по уникален начин. Тъжният факт е, че в началото играта прави всичко възможно да те накара да намразиш бойната система. Най-вече чрез липсата на каквото и да било обяснение кое, как и защо работи, общото чувство, че нещо не е точно както си мислиш и произхождащите от всичко това многократни умирания, докато успееш да се ориентираш. Може би най-доброто сравнение би било със секса. В началото е малко шантаво, не си много сигурен какво правиш, ако няма кой да ти покаже, тайно си мислиш "Е

Омайваме Лиарчето, за да можем по-късно да гледаме най-важната сцена в играта.

к'во. Т'ва ли беше, деба?" След малко обаче успяваш да преброиш липсата на туториал и оценяваш ситуацията подобаващо.

Иначе чудесните схватки за съжаление са малко позамазани, благодарение на екипа глупаци, които те следват. Въпреки че имаш възможността да им даваш подробни указания какво да правят (с бъмпър бутоните и ди-пада), доста често им се случва да решат да прострелят някоя провинила се стена или да си избуттят най-добрия спешъл по най-смотания враг. Не винаги им се случва да са чак толкова глупави, но определено подобни случки не са изолирани инциденти.

Краят на цялото ни изследване, ще е да пристигнем откъдето започнахме и да познаем мястото от първия път.

Един от най-дискутираните елементи на геймплея във всички превюта беше Експлорейшънът. Той за съжаление не е толкова сериозно застъпен, колкото ни накараха да вярваме. Във всеки звезден куп от картата има по няколко системи, а във всяка система – по няколко планети. Планетите от главния куест са по-специални, като на тях има много повече уникални сгради, много повече място за проучване и сайд куестове. На част от останалите планети в галктиката може да се каца. И тук стигаме до най-големия проблем с този аспект на играта. Когато попаднеш в система, в която има сайд куест, някое NPC се свързва с теб и ти обяснява за какво иде реч и какво се очаква от теб, като в 90% от случаите задачата е "слез на планетата и убий всичко, което мърда".

След като намериш планета, на която можеш да кацнеш, и избереш екипа си за мисията, се спускате в Мако-то (вседеходът, с който се мотаеш по планетите) и започваш да караш към различните "points of interest". Едната от тях винаги е свързана с куеста, на друга могат да се намерят предмети, а на третата – парче за експлорейшън куестовете. Не звучи толкова зле, нали? Проблемът е, че експлорейшън планетите са максимум пет-шест вида, а като функционалност са еднакви. Ако си виждал една, си виждал всичките. Определено не помага и фактът, че Мако-то се държи повече като балон с хелий, отколкото като многотонна високотехнологична машина. Както с битките, с малко свикване и налучкване на правилните действия в определени ситуации и този аспект от играта започва да добива малко по-нормален облик. За съжаление аз си бях изградил малко по-различна представа за него – повече разучаване на забити планети и скрити съкровища и по-малко бръмчене по предварително определени места за изпълняване на еднотипни сайд-куестове.

Невероятно е, колко дълбока е заблудата, че красотата е доброта.

Mass Effect е една от най-красивите игри, които някога съм играл. И тук не говорим за чисто техническата страна на монетата – висококачествени текстури и модели, невероятен дроу дистанс и т.н. Говорим, чисто и просто, за арт изпълнението. Всяка раса, всяка локация от главния куест, начело с Цитаделата, са уникални по свой собствен начин. Това, разбира се, има своята цена. *Bioware* са успели да натъпчат нечовешки количества съдържание на просто двуслойно DVD, но в безсилните опити всичкото това съдържание да се зареди, без да използва пространство на хард диска, DVD драйвът на конзолата ще издава жални писъци, напомнящи на опит да изстреля бокса ти в орбита. Доста хора се оплакват и от сериозен дроп във фреймрейта в критични моменти. Повечето преминавания от ниво в ниво са прикрити зад 2-3 минутно возене в някой асансьор, а понякога дори се случва по средата на бръмчането из някоя отдалечена планета да се появи неприятен лоудинг надпис.

Най-сериозният проблем на играта – натъртвам за пореден път – обаче си остава липсата на каквато и да било форма на туториал или обучителна мисия. Първите няколко битки и планети, които изследвате, ще ви карат да се чувствате изгубени.

Въпреки всичко **Mass Effect** е най-добрата игра, която *Bioware* са правили до този момент. Да, това сравнение включва **KotOR** и **Baldur's Gate**. Малките детайли – като например това, че можеш да играеш с героя си отново през цялата игра или факта, че отключването на ачийвмънти ти носи директни геймплейни бенефити – накланят везните в полза на последната игра на канадците. **Mass Effect** може и да не е RPG на годината, но с чисто сърце може да бъде номинирана за Играта на Годината.

Шедьовър **9**

По-добра от:

Star Wars: Knights of the Old Republic

По-зле от:

Лиара на живо

Визия: 9
Красота. В огромни дози и навсякъде. За сметка на проблеми с фреймрейта, pop-in на текстури и безумни левел транзишъни.

Звук: 10
Брутален войс актинг. Моментът, в който *Bioware* ще наемат истински звезди, за да озвучават тяхна игра, наближава със страшна сила. Епична музика, която на места напомня за гениалния саундтрак на новия Соларис.

Геймплей: 9
Велики битки, поносима RPG система, зарибяваща история – всички елементи за едно неповторимо преживяване, каквото могат да ни доставят само *Bioware*.

Killer App: 10
Много, много рядко ми се случва да преиграя някоя игра. Никога досега не ми се е случвало да изиграя една игра *четири пъти подред*, в рамките на три седмици. И да не съм ѝ се наситил.

Crysis

PC

от: **Koralsky**

Жанр: **FPS** Производител: **Crytek** Разпространител: **EA Games**
Сайт: **www.ea.com/crysis/**

Кризисен момент!

Да изготвиш рецензия на заглавие, чието действие се развива основно в тропическа джунгла, докато през прозореца ти освен сивеещото море виждаш и най-обилния снеговалеж на морска територия от както си бил на 6 не е лесна задача. От друга страна, **Crysis** е и игра, в която играчът изпитва на гърба си както тропически жеги и светлосини морски ширини, така и красива зимна картина, невиждана до момента във видео игра. И не на последно място, нашето адски студено предварително отношение спрямо новото творение на *Crytek* се промени до положителни стойности само час след гмуркането в кризисната вселена. Та, така де – очакваш неспирен разказ за топлото и студеното с определен превес естествено на топлото (който ме познава знае защо). За наша адски приятна изненада, немците доказаха, че могат да изготвят технически съвършено заглавие, в което слава богу глигани няма и цялата визуална прелест е подплатена с една с едно от най-свежарските шутинг усещания през последните няколко години. **Crysis** е едно най-добрите ексклузивни *PC* бижута появявали се през последните няколко години. А те както много добре знаеш, вече се броят на пръстите на едната ти ръка. И за съжаление, отново ще трябва да се върнем на студено – визуалната революция на младежите, които творят основно от белгийския си офис (защото в Германия има закон забраняващ разработването на игри предназначени за лица над 18 години) няма да промени пазарното статукво и статуса на *PC* като платформа за игри. Персоналният компютър продължава основно да бъде все още **World of Warcraft** платформа – до края на 2007 година **Crysis** се беше продал в скромните за капацитета и качествата на подобно заглавие – сто хиляди бройки. В края на краищата обаче, идеята на едно ревю е не да ти разкрие пазарните механизми на индустрията, а да ти помогне да стигнеш до отговора на запитването – *„заслужава ли си"*?

Тоя май е от десептиконите.

Monster Paradise

Да наречеш **Crysis** просто добре изглежда игра е като да твърдиш, че *Осама Бил Ладен* е дребен престъпник. Упоритите германци още с оригиналния **Far Cry** за *PC* показаха доста големия си талант, състоящ се в изготвянето на почти съвършени от техническа гледна точка за периода през, който излизат заглавия. И ако през 2004 година нещо не ни достигна да изречем онова революционно WOW охарактерезиращо визията на **Far Cry**, то с **Crysis** немските приятели ни накараха да го извикаме доста проглушително. В момента на пазара на видео и компютърни игри няма по-добре изглеждащо заглавие в чисто технически план. *PC* надеждата доказа по доста убедителен начин, че границата между GC анимациите и графиката обработвана в реално време се смалява с бесни темпове. Просто си спомни начина по-който изглеждаше едно от първите популярни филмови CG творения **Toy Story** и тогавашните 3D заглавия в лицето на оригиналния **Resident Evil** и **Tomb Raider**, **Duke Nukem 3D**, **Fade to Back** и т.н. Разликите бяха колосални в полза на CG-то. За моя радост, почти по едно и също време ми се отдаде възможността да присъствам на дигиталната прожекция на най-новите CG достижения в лицето на **Beowulf**, както и да надзърна как изглежда **Crysis** на *Quad Core* машина с 4 GB ram и *GeForce 8800 Ultra* със 768 mb видео памет. Трябва да призная, че в някои отношения **Crysis** ме впечатли много повече отколкото произведението на *Робърт Земекис*. Визуалния мащаб, с който те шамаросва **Crysis** може да ти откъсне главата, а ако случайно разполагаш с машина близка до тази, която назовах по-горе ще получиш и такъв от достиженията постигнати в посока шейдъри, текстурен реализъм, физика и осветление. Студът обаче отново ще нахлуе след като разбереш, че дори и упоменатата конфигурация ще се нажежи до червено от творението на *Crytek*. Ако все още използваш *XP*, то ще можеш да качиш всички показатели на максимална стойност, да покачиш резолюцията на 1280x1024 и да получиш относително стабилни 30 кадъра в секунда. Ако разполагаш с *Vista* и имаш желание да станеш жив свидетел на абсолютно минорните разлики в *DirectX10* режим спрямо *DX9*, то ще трябва да намалиш и резолюцията и някои от настройките за да имаш играем **Crysis**. На скоро прочетох, че хардуерни гийкове все пак са успели да зърнат в що годе не-слайд-шоуна светлина играта в наистина убийствената резолюция от 1980x1200, като са я пуснали на машина разполагаща с *Quad Core Extreme*, 4 GB от най-бързата рам за която се сетиш и 3 *GeForce 8800 Ultra* в SLI режим (дам, не две, а три). Всякакъв коментар мисля, че е излишен. Топлото отново нахлува с новината, че дори на medium детайли **Crysis** си остава едно от най-добре изглеждащите заглавия на пазара. Можеш да постигнеш този детайл и със средна за днешно време конфигурация, разполагаща с *Core2Duo*, 2 GB ram и *GeForce 7600*. Признавам, че отделям адски много символно време на графичната част, въпреки, че и на ниво геймплей **кризисната акция** предлага много качествена продукция, но каквото и да си говорим, графиката е нещото, с което най-вече ще бъде запомнена играта. Освен това, *Nvidia*, *EA* и *Crytek* упорито се трудиха чрез рекламната кампания на заглавието да го запомним именно с визуалните му постижения. Просто трябва да зърнеш реалистичните водни повърхности и как след досега си с течност почти всеки куршум образува различни пръски. Или колко правдоподобно можеш да обезлесиш тропическа горичка съставена от палми. Или как докато си караш победоносно огромен танк, на преден план се разпада в реално време планина с огромни размери, или как моделирането на лицата на хората наподобяват адски много това, което е характерно за **Final Fantasy The Movie**. Без особен проблем мога да не преустановя употребата на *„или"* до края на материала. И още - просто не знам какво да мисля, след скорошното изказване на водещият аниматор на играта *Стивън Бендер*, който в интервю сподели, че за **Crysis 2**, тимът му ще се съсредоточи основно върху графичната част. И това изказване го оставям без коментар. Но пък трябва да призная, че му вярвам.

Нано костюм, но не и нано геймплей

Притесненията ми свързани с ниски шутърни достойнства, за сметка на феноменалната визия се оказа поялови дори от опитите на Българският национален отбор за класиране на *Евро 08*. Прекрасен sandbox геймплей ме изненада около петнадесет минути след първата *„спускателна"* сцена в играта. Силно усъвършенстван **Far Cry** геймплей, плюс, както е модерно в днешно време – няколко **Halo** приома. В **Crysis** го раздаваш квалитетен командос облечен в последна мода военен нано костюм, който ти отключва възможности, които са мокрите сънища на всеки войник при военни действия. Те се състоят в увеличаване на защитната и нападателна мощ, в голямо увеличение на скоростта на придвижване и режим на невидимост. Костюмът може да работи само в един режим в точно определено време. Всеки режим изразходва неговата енергия с различна бързина, като разбира се, след известно време изчерпаната мощност се възстановява автоматично. Именно тази режимност, превръща **Crysis** в коренно различно преживяване за различните играчи. Аз например използвах най-вече защитния режим, чрез, който противниковите типове нанасяха много по-малки вреди на костюма, докато

Ами да, това ти го рендва щайгата.

мой приятел използваше най-вече невидимия моуд. Балансът е много добър, което означава, че излишен режим, добавен към играта, просто за украса – няма. Освен това ти е дадена възможността и за модификация на оръжието в реално време, състояща се в поставяне на фенерче, заглушител, прибавяне на гранатомед и т.н. Кръв, за изчерпването, на която да се грижиш няма – по стара **Halo** традиция, важен е костюмът, който след известно време възстановява напълно своята жизнена сила, позволявайки ти отново да се завърнеш с пълна сила в бойното меле. По същата традиция ще управляваш превозни средства. Контролът им е добър, а разнообразието им голямо. Отделни нива в добре познатия смисъл на думата няма – **Crysis** се състои от един огромен и не по-малко реалистичен свят, който по мое лично мнение до момента дава най-голяма свобода за изява на играещия. Много често ще можеш да атакуваш противника от различна позиция, в зависимост от теренните особености на заобикалящата те среда. И кефи. Въпреки, че по-голямата част от действието се развива в джунгла, няма никакви наченки на еднообразие свързано с оформлението. А когато установиш, че *„една джунгла не е достатъчна"* и зърнеш оформлението на по-различен тип локации ще ахкаш и охкаш като младо колежанче по време на първата му сексуална нощ. Всъщност, ако не беше завършека, пред който този на **Halo 2** би ти изглеждал като логичния завършек на приключенията на *Master Chief* и доста куцото на места *AI*, то **Crysis** можеше да получи една съвсем заслужена десятка. Разбира се, към негативите трябва да прибавя и невъзможността на много хора, дори да видят и първия кадър от играта, просто защото компютърът им е неспособен да го покаже. В този ред на мисли, конзолен порт очакваме и сме почти сигурни, че ще го получим. Графичният енджин вече е конвентиран във формат *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3*, така, че според нас всичко е само въпрос на време. Мултиплейърът, макар и не толкова пристрастяващ, като този на **Halo 3**, **Call of Duty 4** или този на **Unreal Torunament 3** е сносен. Стандартния деатмач и отборна игра си могат да те задържат за още известно време пред монитора, но далеч не са решаващи при сформирането на общата оценка на играта. Що се отнася до озвучаването, то там всичко е немско. Тоест, има си своите позитиви и негавити. Музикалния съпровод е много приятен за ухото, но голяма част от диалога има нужда от поправка. А гласът на костюма е меко казано патетичен.

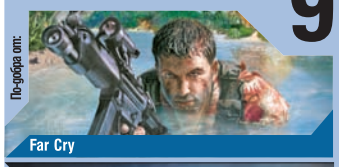
Кризата на комерса

При все впечатляващия набор от качества присъщи на големите заглавия, поне на тази платформа **Crysis** ще си остане некомерсиален продук, силно прокламиран като такъв. Предполагам, че след около две години много от хората, които по принцип използват *PC* ще могат да се насладят на играта в някаква степен, но това не променя тъжната действителност, че при *PC* пазара нещата просто не вървят. Което обаче не означава, че ако разполагаш с що годе модерна компютърна конфигурация, трябва да чакаш евентуален порт за конзоли

като *Xbox 360* или *PS3*. Както споменах, дори и на средни детайли **Crysis** е една изключително красива игра, която ще ти предположи страхотни моменти в продължение на над десет часа. Завършекът на играта е меко казано разочароващ, но в последствие се оказа, че и за това си има оправдателна причина. Както е модерно напоследък, **Crysis** се гласи като трилогия. И ако продължават в същия дух, момчетата от *Crytek* с третата серия могат да достигнат абсолютни графични стойности, които желаем от толкова дълго време. И за момента обаче, със своят първи представител на кризисната поредица ни предоставят революционен визуален връх, който надявам се много от читателите ни ще успеят да изкачат. Като графични кучки и хора, които обожават качествените шутъри приветстваме изненадата, която ни направиха германците с отворени обятия. И си пожелаваме повече подобни игри разработени специално за персонален компютър. От вас до голяма степен зависи дали ще ги получим...

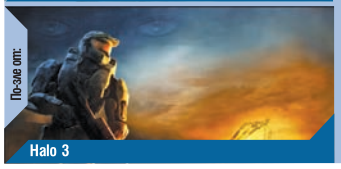
Шедьовър **9**

По-добра от:



Far Cry

По-зле от:



Halo 3

Визия: 10
Никой не е по-голям от **Crysis**.

Звук: 8
Кофтажно озвучаване. Приятна музика и ефекти.

Геймплей: 9
Far Cry без глупостите. Куцо ИИ и прекрасен екшън.

Мащаб: 10
Дроу-дистънса бате, както казваше един приятел преди години.

Kane & Lynch: Dead Men

PC
PS3
X360

от: **doomy & Snake**

Жанр: **твърд екшън с елементи на Майкъл Ман** Производител: **Io Interactive** Разпространител: **Eidos**
Сайт: **www.kaneandlynch.com**

Скрий си дъщерята от Плешивеца и Брадата...

Извадки от разпита на затворник номер 6526, обвинен в 200 углавни престъпления, сред които секс с малолетна азиатка, бягство от, а в последствие и влизане с взлом в затвора, убийството на 500 невинни NPC-та и стрелба по невъоръжен камион и тежко въоръжен хеликоптер.

Инспектор Дишков: Запознат сте с обвиненията спрямо вас. Имате ли да добавите нещо във ваша защита, или за пореден път ще трябва да чакаме адвоката ви, който по случайност *отново* е извън щата?

Кейн: Мога да добавя още към стотина престъпления, ако искаш. Не ми пука, и без друго в края на месеца ще се пържа на стола. Освен ако пак не избягам. Или пак не ме измъкнат насила, за да свърша някоя мръсна задачка. Така и така имаме да убиваме няколко часа, а аз, както вече знаеш, обичам да убивам, мога да ти разкажа как изобщо се стигна до цялата тая каша. В смисъл, айде да теглим една майна на цялата тая формалност и да си поговорим като мъже. Писнало ми е вече и искам да си излея душата някъде. Става ли?

Дишков: Ами добре, да чуем тогава.

Кейн: Значи, пич, случаят е следният. Преди време изпълнявах мръсните поръчки за криминална организация, която и вие в управлението сто процента познавате добре, наричана Седемте...

Дишков: ...Джуджета? Ей, откога ги дебнем тия копеленца, най-вече лидера им – Снежанка.

Кейн: Ама ти си бил по-тъп, отколкото изглеждаш, бе! Ако не бяха шибаните белезници, да съм ти заврял гъзарската писалка в гъзарския гъз. Дееба и тавтологията. Та преди да ме прекъснеш с тъпия си коментар, ти разправях за Седемте, с които имах вземане-даване. По време на една операция екипът, с който действах, ми заби нож в гърба и вие, копеленца, успяхте да ме вкарате зад решетките. За пореден път... На Седемте това явно не им се хареса и си искаха парите, които според тях им дължах. Затова решиха да ме измъкнат насила и, заплашвайки жена ми и дъщеря ми, да ме накарат отново да се върна към старото си хоби.

Дишков: Говорите за разбития на 13.07 затворнически конвой, при който вие и лицето Линч бяхте единствените оцелели затворници?

Кейн: Браво, написал си си домашното. Въпросния хахо Линч бе поставен от Седемте като мой "настойник". Дадоха ни оръжия и екипировка, както и една седмица да върнем стоката.

Дишков: Тя, предполагам, се е намирала в сейфовете на Националната банка, които двамцата с Линч разбихте, като в процеса не пропуснахте да създадете малко хаос и да избиете половината ми колеги. Поправи ме, ако греша, измет такава.

Кейн: Пич, досега са ми разигравали сценки с Доброто и Лошото ченге многократно, ама обикновено го правят двама, ти май си шизофреник, а? Майната им на колегите ти, нали за това си плащаме данъците – да действат като ченгета, а не да се тъпчат с поничкі. А и ако някой трябва да праща цветя на гробовете им, това е оня брадат ненормалник Линч, щото му свършиха хапчетата точно по време на хайста. В сейфа, за моя изненада, бяха само част от благата, търсени от Седемте, тъй че за да се добера до останалите, трябваше да вкарам малко стари и поизтрили се с годините връзки, да отскочим до Токио и разни други екзотични местенца, да сформираме екип и да тръгнем по стъпките на Седемте... ама хайде да не навлизам в детайли, засега ти стига да знаеш това.

Извадки от записките на доктор Бакалов, завеждащ психиатричното отделение в Карлуково, лекуващ лекар на престъпника психопат Линч. (няма роднинска връзка с Дейвид, него го лекуват на Четвърти Километър – бел. док.)

Доктор Бакалов (*лапва един викодин, защото така правят истинските лекари*): Как си днес, Линч?

Линч: Докторе, защо?

Бакалов: Какво защо, бе?

Линч: Защо идиотите не са предвидили кооператив по Лан, Интернет и Лайв при положение, че календарът показва 2007 г. и сплит-скрийнът е един такъв – деветдесетарски? Уф, това не знам защо го казах. Гласовете... Я дай едно от твоите хапчета.

Бакалов: Няма пък, мои са си. Разкажи ми отново за съвместните ви... хммм... приключения с Кейн?

Линч: Заеби го ти тоя плешивия,

ти знаеш ли каква дъщеря има? И нито един от двата пъти не успяхме да свършим заедно с нея. Свършихме заедно с Кейн. *Eidos* са педерасти. Както и да е. Та с Кейн беше забавно. Бяхме един вид армия от двама, особено предвид факта, че армията от двама я отложиха, 'щото е сопа и я излезе, я – не. Това също не знам защо го казах. Та съвместното ни преживяване беше запомнящо се. Изринахме половината свят с него и не мога да кажа, че приключенията ни не бяха разнообразни. Стреляхме по хора в банки, стреляхме по хора в джунгли, стреляхме по хора в затвори, стреляхме по хора в административни сгради, правихме се на бояджии, даже и в гражданска война се включихме. Тоя пич определено знае как да се забавлява. Ако ми беше разрешил да чукам дъщеря му, направо бих го нарекъл мой приятел.

Бакалов: И не ти даде?

Линч: Цъ. Ние сме ем-рейтед само заради насилието и мръсния език. Няма секс, баце. В тоя куц живот чука само командир Шепърд. Ей това хептен си нямам на идея защо го казах. Друже, ако не ми дадеш от тоя викодин, ще ги разкъсам тези излишно дълги ръкави и ще ти измъкна следващото хапче от шибаното гърло, заклевам се в лосиона си против косопад!

Бакалов: Ох, хубаво – лапай. В този ред на мисли – от дъщерята съвсем нищо ли не получи?

Линч: Хич. То да ти кажа – нямаше и за кога. Шест часа, пич. Аз докато успея да я сваля, и тя съвместната ни игра с Кейн приключи. Не мога да кажа, че беше лоша, но честно казано съм неудовлетворен.

Бакалов (*лапва още един викодин и го прокарва с гроздова, само за да покаже на масите, че Карлуково не е Принстън-Плейсбъро*): Снощи една сестра те е чула отново да бълнуваш за **Freedom Fighters**. В картона ти беше записано, че – цитирам – "имам шибани опасения, че шибаняците от шибания ни отряд с Кейн ще са точно толкова шибано малоумни, колкото шибаният **Freedom Fighters**".

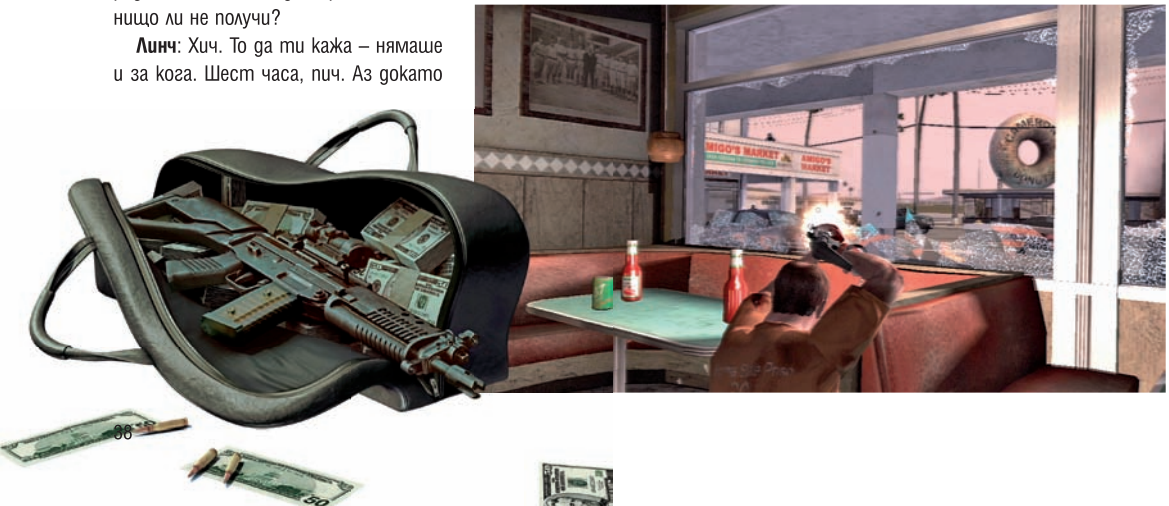
Линч: Пропусна едно "шибан", но иначе си прав – така смятах. Аз имам кошмари, свързани с **Freedom Fighters**, да ти кажа. Преди няколко години имах едно много откачено видение, че шибаните комуняги завладяват щатите и аз водя отряд бунтовници, с които борим режима. Или нещо от сорта. Проблемът беше, че въпросните бунтовници бяха толкова ослепително тъпи, че проваляха практически всеки един мой тактически план. И, честно казано, когато с Кейн ни се наложи да ръководим група отрепки и да им даваме заповеди насред целия екшън, ми се изприщи ей тука плешивото петно. Оказа се обаче, че съм се притеснявал напразно. Бандитите, с които се влачихме, бяха точно толкова тъпи, колкото очаквах, но тежестта на битката вече не падаше толкова сериозно върху тях, както в бунтовническите ми халюцинации. Мотаеха се с нас момчетата, слушаха какво им казваш, на моменти ни помагаха много, на моменти – не, но никога не ни пречеха. Е, нямаше да е лошо почестичко да се сещат да ни съживяват с адреналинови инжекции, когато аз или Кейн се споминехме насред оловната салата, която ни сервираха враговете. Така че с плешивия трябваше да разчитаме основно един на друг. И той въпреки това не ми даде да чукам дъщеря му, изродът му с изрод...

Извадки от непубликуваното ревю на **Kane & Lynch: Dead Men** *от списание* Gamers' Workshop*, отпаднала от финалното разпределение, за да се отвори място за анимето:*

"Страхотна атмосфера, страхотен диалог. Осезаемо усещане за **Жега**. На фона на **Маями Вайс** бихме могли да стигнем и по-далеч, твърдейки че това е по-добрият Майкъл Ман..."

"...наистина адски добър сюжет, който обаче е грозно омазан от безумния финал – поправка – от безумните *два* финала. Нямаше да е лошо поне един от тях да става за нещо и да бъде апотеоз на стилната, кървава и драматична история, а не най-ниската ѝ точка."

"Хубаво щеше да е, ако иначе приятната история и нелошият кооп бяха подкрепени и от един по-стабилен и най-вече *модерен* енджин, а не



Плешивеца атакува Съдебната палата, а Брадата е опънал дъщерята. Защото сме различни, с X360 контролери безжични и в Уъркшопа на много хора сме антипатични.

просто от изтупаното от прахта двигателче, което от *Io* си използват има-няма от първия **Hitman** насам. Отвратителни текстури, много клипинг и трагично раздвижени модели."

"Управлението не е на ниво. Прицелването куца, "over the shoulder" камерата е далеч от това, с което сме свикнали в **Gears of War** и актуалния **Mass Effect**, за системата с прикриването не ни се говори. Кейн и Линч се прикриват адекватно в 2 от 10 случая. В останалите осем обикновено ги убиват, освен ако ИИ-то не се спече..."

"Въпреки всичко обаче, **Kane & Lynch: Dead Men** е замислена да се играе в кооперативен режим и наистина – играта дори на split screen е удоволствие. Мисии като бягството от токийската дискотека, размяната в пагодата, влизането в затвора и хайста в банката са реализирани повече от адекватно в игра за двама. Други, като пазенето на Кейновата дъщеря в гроба и свалянето на хеликоптера в Панама (питайте ни колко я преигравахме тая сцена...), лазеха по нервите, но въпреки всичко нивото на геймплея се вдига осезателно в коop."

"...*PC* версията на психопатските приключения изисква... *360* контролер, за да бъде изиграна в кооперативен режим. С обикновен пад не става. Нали помниш за липсата на ЛАН и онлайн опции при коопа. Това вече не е недоизпипана работа, това е комерсиална гавра с добрия вкус..."

"...оръжията са в гъза."

"Психясването на Линч е доста идейно, но е недоразвито. И за да го видиш в целия му блясък, *трябва* да играеш коop. Например след бягството от банката, пичът започва да вижда цивилните граждани като прасета в полицейски униформи, което си е повече от култово. Можеш да ги видиш в истинския им вид на другата половина от екрана, през очите на Линч. Наместо да ни изкъртят от кеф с подобни пристъпи обаче, от *Io Interactive* ги използват само два-три пъти за цялата игра..."

Извадки от диалозите по време на игралните сесии между Дишков и Бакалов:

"**Бакалов**: Добре бе, глей я как седи свряна в тоя гроб. Като не мога да й го сложа, дай поне да я гръмна, да видим какво ще стане.

Дишков: Е, все едно не знаеш. Пак ще преиграваме, а тъпият чекпойнт е на пет минути от тука... Ох, ма ти верно я гръмна! Ей, ма не ме слушаш и тва е. Сипи ся от рома докато лоудва, кат знаеш толко..."

"**Дишков**: Дебни го ти с картечницата, аз ще чакам да мине до покрива и ще го напълня с гранатомета.

Бакалов: Ми ако мине отзад? Казват, че там боли..."

"**Дишков**: Добре бе, тоя сейф е супер тъпо замислен. Оня моя е сложил експлозива и ся трябва да търча към 10 шибани полицая, за да не гръмна и аз с вратата. Баси гениите са тия! Как е горе при тебе?

Бакалов: Ми, бате, не знам. Исках да се прикрия зад една саксия, пък той моя заседна вътре в нея. Ако до края на играта не се случи *нещо*, си зима шестицата като стой та гледай."

Извадки от заключението – пардон – **цялото** заключение:

Малко хаотичен стана целият материал, но тя и играта е такава. Прекрасна и ужасна. Забавна и дразнеща. Все пак се надяваме, че си разбрал какво сме изпитали ние, и с ръка на сърцата заявяваме, че не сме завишили оценката изкуствено, уплашени от уволнение, като ревюиращите в *Геймспот*. То не, че има и значение де, нали е прощален брой... Просто това е за нас играта – противоречиво, но забавно кооперативно изживяване. Ако имаш възможност да тестваш сплитскрийна (ние за щастие разполагахме с доста обемист екран и това наистина не ни развали удоволствието), кефиш се на Майкъл Мановите филми и игрите на *Io* – давай смело, няма да съжаляваш. От нас – наздраве!

Откроява се **7**

По-добра от:

Freedom Fighters

По-зле от:

Gears of War

Визия: 6
Качи си една точка, ако "полиран визуално **Freedom Fighters**" ти звучи някак некст-джен. Свали една, ако смяташ, че в хеликоптера от драматичната финална сцена не би следвало да вали дъжд.
Звук: 9
Страхотен войс актинг. Черният екран, на чийто фон Кейн и Линч говорят, често е по-добър двигател за историята от кът-сцените. Музика на Джеспър Кид. Какво повече?
Геймплей: 7
Бъглив. Недоизмислен. Зле полиран. Очарователен.
Кооператив: 8
С правилната полировка и по-голям бюджет това би могла да бъде най-добрата кооперативна игра *изобщо*. В момента делово се класира в Топ 10.

Unreal Tournament 3

PC
PS3
X360

от: **Ikarus**

Жанр: **FPS** Производител: **Epic Games** Разпространител: **Midway**
Сайт: **www.unrealtournament3.com**

ГОЛФ 3

Оставяйки настрана смешния в пълната си нелепост и несъстоятелност сингъл, да видим какво всъщност носи **Unreal Tournament 3**. За първите ден-два думата със сигурност е радост, граничеща на места с еуфория. Поне ако сте **UT** фен. Но дори и в този случай това усещане бързо се размива, оставяйки след себе си много въпроси. Да, има неща, които просто радват и това е достатъчно. Не и този път обаче. След няколкото възгласа УРА, породени от факта, че играта най-после излезе, все пак ни върви добре на машините, има същите оръжия, познати превозни средства, има римейк на The Deck, казва се **Unreal Tournament** и като цяло сме в свои води от момента на пускането, някак остава странното усещане, че нещо не е както трябва. Това ли беше, *Epic*? Това ли чакаха всички три години и половина? След десетките интервюта, изпълнени с обещания, огромните финансови ресурси и една камара впрегнати в проекта гейм гурута? Достатъчно ли е? И тук читателят резонно ще се запита – „Че вие нали всички игри така ги разнищвате, какво толкова се впрягате на тази?". Принципно е така. Но това е Спарта! Така де, **Unreal**.

Сервираха ли ни този път една гигантска презентация по-скоро на техническите възможности на платформата, отколкото на чудесата на геймплея? Донякъде. Играта е добра, геймплеят е корав, но има нещо леко хомесексуално. Това си е добрият стар **Unreal** с познат, но рафиниран геймплей, и главозамайваща графика. Нищо повече, нищо по-малко. Тук няма да намерите революция – всичко това вече сме го виждали. Не е и точно още от същото – много неща, които не бяха „счупени" тук липсват. Въпреки логиката за четвърта поред игра от серията, **UT3** основателно носи името си. Това е третият **Unreal** енджин, а екстрите в пакета просто не стигат за **4**. Малко ни го сложиха тоест.

Epic ни обещаваха по-добрия **Unreal**, и въпреки че не са си свършили докрай работата ще им го броим като изпълнено обещание. **UT3** успява да съчетае най-доброто от **UT99** и **2004** и да ги полее с охолни количества визуална прелест и... не само. Основното за всеки FPS е динамиката, поведението на оръжията, контрола. Ако сте играли предишните части ще се чувствате комфортно още след първия час. Динамиката като цяло е някъде по средата между **99** и **2004**. Вече няма адреналинови хапчета и трупането на зимнина от тях, няма ги и безобразните двойни засилки. Лекото забавяне обаче е довело екшъна до ниво, където той е многократно по-брутален, кървав и личен от този в **99**, и въпреки това е по-забързан от него. Ние винаги сме си мечтали точно за това – по-добрия **99**, а не толкова безсмислено забързания **2004**. Думата, която може би най-точно описва общата картина е плавен. Да, екшънът е плавен. Всичко някак си идва на мястото и тупти в един ритъм. Картите са почти перфектно балансирани до там, че преследването на врага рядко може да ви вкара места, в които да губите инерцията си. Всяко помещение, стълба , шахта и асансьор идват като естествено продължение на движенията ви, а не толкова като пречка. Където и да се пероодите винаги в близост ще откриете оръжие, а издирването на познатите ни пауър-ъпи неизменно ви кара да се набутвате на места, където сте лесно уязвими, защото ви се налага да забавите и да излезете от установения в останалата част на нивото ритъм. А който се цепи от колектива... Оръжията също са детайлно рафинирани, взимайки елементи и от **Unreal Championship** и формират най-зловещия арсенал, който досега сме виждали в **Unreal** заглавие. На мястото на смешните картечнички се завръща Enforcer пистолетът и да – можете да носите по два! Ракетите летят по-бързо – иначе отново са по три, в спирала или хоризонтална линия. Shock Rifle-ът е безпощаден, а бившият минигън в алтернативен режим освен поражения изтласква врага, като дори може да го приклещи до стена. Малко сме недоволни от Флака, защото снопа е доста редуциран. Това обаче си има и логично обяснение, до което ще стигнем след малко. Снайперът отново е тук, като за щастие са разкарали смехотворното подобие на рейлгън, което ни мъчеше в **2003** и **2004**. Оптиката е крайно гъзарска, а темпът на стрелба е задоволителен – ако сте вещи с това оръжие може спокойно да си бръмчите и в по-тесни пространства. Значително по-мощно е био-оръжието, като зеленото желе се изстрелва доста по-предвидимо и при напълно зареден алтернативен режим гарантирано убива всеки без броня.

Плазмената карабина почти напълно дублира тази от **99**, което е крачка назад в правилната посока. Премахнат е и персоналният щит, но пък ни връщат пневматичния чук. Неприятни хора като моя милост вече няма да могат да избягат безнаказано, когато нещата загрубеят. Оръжията получават отлична оценка, това се търсеше.

Като споменахме бронята – тя отново е на принципа на **UT99** – набедреници, броня, щитов колан, като тя не се натрупва ако вземете втори набедреници, например. Какво ни остана? Power Up-ите. Поради липсата на адреналина Berserk и недивимостта вече се взимат по картите, като първото е особено брутално. Double Damage-ът си е стандартен. Проблемът е, че всички Power Up-и вървят в комплект с DX10 ефекти на цял екран, което превръща полезрението ви в цветна феерия – не най-удобното нещо, когато ви гонят трима души, но ще го приемем като един вид наказание за придобитите допълнителни сили, а не толкова за ненужна приумица на художествения отдел.

Мачо!

За времето, в което *Epic* изкараха три **Unreal**-а **Duke Nukem Forever** така и не излезе. Да бе, и ние сме шокирани. Още по-лошото е, че дори успяхме да закрием списанието преди тези хора да си направят играта. Шегата настрана, но **UT3** безпорно грабва короната за мултиплейър екшън с най-мачо излъчване. Персонажите са просто покъртителни. Толкова грамадни и мускулести, че всички земни културисти могат да се свият в ъгъла от срам. Познати дизайнери дори отбелязаха, че главите са толкова непропорционално малки спрямо телата, в разрез с всичко, което се изучава в часовете по рисуване, че просто е нелепо. Но това, че са грамадни е само началото. В новото меню за избор на персонаж можете да си модифицирате избрания от вас момък или девойка (*и тя ли с мачо-излъчване; мача, един вид? – бел. Snake*), като променяте множество елементи от броните, шлемовете, наколенниците, че дори очилата. Тези елементи са предварително зададени, но може да сте сигурни, че мод обществеността ще се раздвижи доста бързо и ще се появят буквално стотици разновидности – гаранция, че докато играете онлайн вашето мачо алтер-его ще бъде почти уникално. Искаме наколенки с черепи като на чичо ни Артъс, моля. Къде е проблемът тук ли? Ами първо няма Skaarj. Никак. Второ войниците на Necris са смешни човечета. За да изглеждаш зъл не е достатъчно просто да си облечен в черно (Бакалов, обърнете си внимание). За пръв път роботите на Liandri наистина изглеждат като такива, а не като хуманоиден скин със сменена текстурата. Това ги прави абсолютно нелепи.

За жалост персонажите не са единственият раздел, в който Epic тряб-

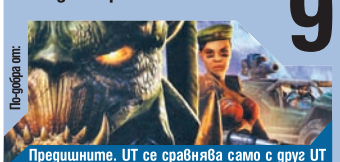
ва да разчитат модърите да минат след тях и да забършат. Което, слава на тях, неминуемо ще се случи.

Първоначално бяхме на мнението, че картите са под всякаква критика. Като ни поотлежа играта с колегата по-скоро си стискаме ръцете на 50/50. Което за всяко друго заглавие би било фантастично постижение. Клифи Би и неговото обръжение не са *всеки друг левъл дизайн екип* обаче, така че това е пълен провал. Deathmatch картите в болшинството са добри. Проблемът е, че нивата в **UT3** принципно са по-тесни и по-малки. Някой май има проблем с абсурдно хай-тех енджина си, а? Deck 17 е като килер в сравнение с този от **UT2004**. Което е свързано и с промените в динамиката на играта, признаваме. В това отношение нещата са на ниво – навигацията в почти всички DM карти е плавна и много премерена. Което обаче по никакъв начин не оправдава творческият запек, който явно е налегнал авторите. Да бяха пренаправили 1/3 от бонус нивата за **2004**, по-добре щяха да сторят. От споменатия проблем с отделителната система най-вече страдат Capture the Flag арените, което е странно предвид вродената им симетричност. Няма я тази оригиналност, която сме свикнали да очакваме. Искаме да си пуснем карта и да ни изпопадат ченетата. Няма го това. Няма и Facing Worlds, в този ред на мисли, което само по себе си е провал. Като компенсация имаме Vehicular CTF – адски забавен режим, както знаем от едноименния мод за **2004.**

Да се върнем към запека обаче – в **UT3** реално имаше само две карти, които ни скриха шапката. Една от тях се намира на три отделни локации – космическа станция с почти нулева гравитация, тропическа планета и замръзнала арктическа база, като между тях се преминава през портали. Да, Хиперион среща **Unreal**, не е елекрическата крушка, но най-малкото демонстрира невероятния потенциал на платформата и сме сигурни, че това е само първата крачка към наистина изтрещели бъдещи карти, създадени от феновете. Факт е, че и **Prey** имаше много потенциал в тази насока, но най-силното map makers community е срастнато с една игра, и това е **Unreal**.

Шедьовър **9**

По-добра от:



Предишните. UT се сравнява само с друг UT

По-зле от:

Unreal Tournament 3 + големите очаквания

Визия: 10
Тъмната и мрачна атмосфера в стил **Gears of War.** И много красива.

Звук: 7
Смазващо озвучаване. Но музиката не са я докарали.

Геймплей: 9
UT99 + **UT2004**. В много, много добрия смисъл на думата.

Tony Hawk: 9
Скейтбордът е най-якото нещо, особено като те теглят. Хейтърите да мрат.

Warfare

Ето тук вече е истината. Адската касапница за териториален превес на големи карти (хубаво де – пак са по-малки от **2004**) и абсурдно добри превозни средства. Тях няма да ги дискутираме в детайли - най-добрите в мултиплейър екшън към днешна дата. Много по-крехки от преди, но и по-разрушителни. Фактът, че този път имаме две напълно различни групи превозни средства – на AXON и на Necris, сам по себе си корти мивки. И смеем да заявим, че въпросните са реализирани в пъти по-добре, отколкото това е сторено в **Quake Wars**. Постигането на баланс из тези нива е изключително предизвикателно начинание, но *Epic* са се справили блестящо. За съжаление цената която си плащаме за това е мижав брой карти. Познайте кой пак ще спасява деня.

Идеята да се обединят Onslaught и Assault в един режим се оказа добра, но пак не е без пропуски. Спорният ORB – топката, която трябва да вземете и занесете до контролната точка, не е съвсем наред. Можете да завземете точка и по стария начин. Разликата е, че ако носите ORB-а точката мигновено става ваша и е на пълна кръв, няма нужа да биете вражеската, и после да пълните. Ако пък сте със сферата и стоите до своя точка, тя е неуязвима докато сте жив. Идеята беше орбовете да забавят офанзивата и да я фокусират, но не е хубаво това да става чрез засилване на отбраната. За капак самите карти имат малко атакуващи маршрути – обикновено два. Нещата ще са много интересни в бъдеще на големи нива с три и четири пътеки. Като цяло Warfare рита задници въпреки недоизмислените неща.

Класика

Сега се питате защо играта има оценка 9, след като толкова я нахранихме. Първо, защото можем. Второ, защото за **UT3** е взето най-доброто от **99** и **2004**, след което получената манджа е посипана с още маклко The Best. Съвсем като Голф 3. Да, има своите недостатъци, но е класика от момента на появяването си. Добри хора ще го понагласят малко, ще добавят екстри, още конски сили, добри пейнтджобове и нещата ще си дойдат на мястото. Не ни слушайте какво говорим. Това е **Unreal**. Дори Дяволът го играе, нищо че му е висок пинга. Ще му подарим пернишки номер, да не се чувства ощетен.

Действието на пестицидите върху гъбките- появяват се очи!

Super Mario Galaxy

Wii

от: **Detonator**

Жанр: 3D Платформър Производител: Nintendo Разпространител: Nintendo
Сайт: wii.nintendo.com/site/supermariogalaxy/

Новият крал при платформърите!

Основоположникът на 3D платформърите се завърна с гръм и трясък!

Едно колкото очаквано, толкова и изненадващо завръщане. Да – новата игра с мустакатия италиански водопроводчик заслужава всяка похвала и всяко пискливо кресчендо на гейм-критиците, за които си слушал. Тя не само надгражда предшественика си, но и безапелационно засенчва всички игри от жанра. Смело можем да кажем, че това е платформър номер едно за последната декада и една от най-иновативните игри, които са се появявали напоследък. След сравнително неуспешния **Super Mario Sunshine**, от *Nintendo* явно са си взели поука и вместо да задълбаят в ямата на посредствеността, както направиха *SEGA* с техният емблематичен Соник, успяха за пореден път да изстрелят поредицата в правилна посока, показвайки креативност и комбинирайки добрите черти от франчайза с новите технологични възможности на *Wii*. Девелоперите, стоящи зад играта, не са случайни – в тяхното портфолио има такова фантастично заглавие като **DK Jungle Beat**, така че може да им имаме доверие!

Историята е като във всяка добра Марио игра – Баузър се появява, отмъква принцеса Пийч и този път, за разнообразие, изчезва в дебрите на необятния Космос. Започваш играта в кораба-обсерватория, който се явява отправна точка за пътешествията на водопроводчика. Става ясно , че Баузър е откраднал Power Stars и Grand Stars, а те са необходимото гориво за кораба и без тяхната сила кочината не може да запалим. И те така започва голямото събиране на звезди. В търсенето им Марио ще трябва да прекоси 42 галактики, разпределени в шест тематични сфери.

Всяка една галактика представлява сбор от обекти в пространството – всеки със собствена уникална форма, големина и предизвикателства. Триковете с гравитация са реализирани гениално и в много от пъзелите вярното решение се крие в правилното разгадаване на причудливите особености на местността. Например, често се случва подът да стане таван и обратното. Въобще, нямам думи да опиша колко много гениални идеи са намерили своята реализация тук. Онагледяващ пример: Имаме специални звезди, за които Марио се захваща посредством курсора и така пътува в пространството. Други като... хм... еластичните храсти, изстрелват мустакатото от един обект в друг. Да отбележим и преследващите бомби, които трябва да се прекарат през определени места, за да унищожат различни нещица. Разнообразието е навсякъде и във всичко!

Движенията на героя са добре познатите от старите игри скоци, превъртания и удари. В допълнение имаме нови бонуси – възможността Марио да се превръща в пчела или дух. Също и различни пауър-гъбки, с чиято помощ водопроводчикът може да изстрелва познатите огнени кълба, да скача по-високо, а в някои нива – да се приплъзва по водата като същи Айсмен. С помощта на уимоута се събират разпръснатите звездни камъни или се извършва спин-атак. Също така в някои нива се налага да балансирате върху търкаляща се топка или да управлявате риба-скат. Няма скука, няма я познатата досада от безкрайните

Разходка по ръба сред падащи звезди!

поредици от скоци, така характерни за представителите на жанра.

Всичко в играта е шарено и весело – дори и от нивата с призраците лъха ведрина. Визията е просто главомахаща и окогърмяща! Марио никога не е изглеждал толкова добре, а светът около него никога не е бил толкова внушителен и красив. Дизайнерите са надминали себе си – Космосът е пълен с какви ли не причудливи форми и ефекти. Никъде не се усеща полигонална немощ или някакъв друг намек, че *Wii* в хардуерно отношение е просто *Game Cube 1.5*! Що се отнася до музиката създателите са се спрели на оркестралното звучене и това решение е повече от успешно. Добре познатите мелодийки се редуват с нови парчета, създавайки една размазваща звукова картина. Моментите с тържествени звуци експлодират в съзнанието и стават неизменна част от полета на Марио между планетите.

Към днешна дата Super Mario Galaxy е една от причините да се втурнеш към рафтовете с *Wii*-тата и е абсолютно задължителна за всеки истински геймър. Ако все още се чудите дали си струва десятката, просто намерете играта и поиграйте. Но да знаете – ваксина за защита от водопроводния галактически бацил няма открита. Няма открита!

Революция **10**

По-добра от:

Super Mario 64

По-зле от:

Пътуване в космоса

Визия: 10
Фантастичен арт, смазващ мащаб и прекрасна графика. Всичко върви плавно на 480p.
Звук: 9
Музиката ще ви изстреля в друга галактика!
Геймплей: 10
Най-добрият платформър към днешна дата. Отвсякъде бликат уникални идеи, реализирани по съвършен начин.
Най-важното – играта забавлява без да парадира с гениалността си!
Изпълнени обещания: 10
Galaxy вече е класика и нова пътеводна светлина при платформърите.

Clive Barker's Jericho

PC
PS3
X360

от: **Snake**

Жанр: **FPS** Производител: **Mercury Steam** Разпространител: **Codemasters**
Сайт: **www.codemasters.com/jericho/**

Защо го направи, бе Клайви?

Клайв Баркър – креативният гений, стоящ зад **Hellraiser**, **Абарат**, **Razorline** серията, безценният наръчник **Как да не си удрям главата в таблата, когато ме плющят на задна** и не на последно място – една от най-добрите игри за последната декада – **Undying**. Добра сценарна основа, даваща за първи път в историята на гейминга стабилна сюжетна мотивировка за прескачането между коренно различни като вид и архитектура нива. Безбрежно култова група от въоръжени с тежки автоматични оръжия и облечени в хай-тек кожени костюми магьосници, организирани в екип за борба с толкова зловещи неща, че пред тях антитерористичните задачки на *Дъга Шест* изглеждат като борбата на Ариел с петната от черешово сладко. Идейна геймплейна основа, съчетаваща в едно бесен екшън, тактическо командване на отбор, игра с шестима герои *едновременно* (благодарение на... хм... дарбата на командира на гореописания отряд да се напъхва нагло в главата на всеки един от подчинените си), съчетание от автоматични оръжия и магии, толкова кръв и насилие, че дори и снимките от играта следва да носят *18+* предупреждение.

Какво можеше да се обърка, питаш?

Ами – на практика – абсолютно всичко. Не виждам причини да ти изказвам особено големи съболезнования по въпроса – всеки, чиито очни нерви са доставяли към мозъка му визуална информация, а не порции фенщина, би трябвало да се е усетил, че в тази игра има нещо изначално сбъркано още покрай появата на първия геймплеен трейлър. С демото опасенията се задълбочиха, а първоначалното усещане от досега с крайния продукт те кара да си потърсиш гореописания наръчник за главата и таблата. Ключовият момент в предходното изречение обаче не е сексуалната алюзийка, а думата "първоначално". Най-големият проблем на **Clive Barker's Jericho** всъщност не е фактът, че е тъп като муха лайнарка след лоботомия. Най-големият му проблем са първите две думички от заглавието, формиращи водещо след себе си закономерно завишени очаквания име. Clive Barker' **s Jericho** е лишен по рождение от възможността на – примерно – **BlackSite** да се изнесе по терлици от прожекторите на публичното внимание, промърморвайки "ми хубаво, тъп съм, клиширан съм, махнете ми се от главата" преди да се бухне директно в коша с преоценени стоки. От втората игра на Клайви се очакваше да бъде *поне* на нивото на първата, което доведе до леко пресилена медийна агресия по неин адрес. Да е жива и здрава журналистическата ми обективност, защото в първоначалния пристъп на ярост, насред руините на съсипаните очаквания, съвсем безотговорно смятах да прикова на **Jericho** финална оценка три. В последствие обаче преглътнах разочарованието си, докоснах се до чара ѝ и в крайна сметка се позабавлявах добре. В този ред на мисли мога да ти я препоръчам по начина, по който чистосърдечно мога да ти препоръчам филмите на Уве Бол – не са точно това, което си очаквал от киното като *изкуство*, но тък шансът да се повеселиш е ободряващо висок. Така че нека се опитаме да погледнем на издънката на Баркър с великодушието на хора, склонни да простят дори на индивидите, омазали едни от най-добрите геймплейни концепции за 2007 година. Или най-малкото нека ти дам шанс да прецениш за себе си доколко поредната светоспасяваща мисия си струва.

...и Господ създаде първородното по свой образ и подобие. Създание нито мъжко, нито женско, нито светло, нито тъмно; необикновено същество, едновременно прекрасно и ужасяващо. Смутен от силата на това, което бе създал, Господ го остави недовършено и прогони Първородното от реалността, отречено и необичано. И Господ започна отначало. Раздели следващото си сътворение на два пола, дари го с интелект, разум, емоции. Даде му дара на любовта. Даде му душа...

из апокрифен текст

Историята видимо не е лоша...

Понеже не можел да унищожи гореописания си първи експеримент, Големият Шеф създал за него мъничка алтернативна Вселена, в която го заточил за вечни времена. На равни интервали от време, по причини, които ще научиш в рамките на играта, Първородното се е опитвало да се измъкне от затвора

Тоя е одрал кожата на баща си. Не, чакай, мисля че аз го сторих...

си. Екип от седмина магьосници, винаги е успявал да го спре. При всяка от тези битки между доброто и злото обаче Първородното присъединявало към затвора си отрязъци от съответната епоха, добавяйки към малкото си лично пъкло кървави късове от бойните полета на Втората Световна война, от западащия под властта на лудия император Калигула Рим, от Кръстоносните походи. По времето, когато започва играта, поредният луд магьосник се опитва да освободи Първородното и на твоя герой – лечителят с голяма пушка капитан Рос – и екипа му от бойни магьосници, наречени джерикос, се налага да влезе в изтъканата от различни отрязъци зло алтернативна вселена на господната грешка и да спаси света.

Но...

Най-лошият удар в слънчевия сплит на тази нелоша сюжетна обосновка на екшъна обаче не е фактът, че играта се радва на енджин, купен от разпродажба и поверен в ръцете на видимо некадърни програмисти. Благодарение на което нивата варират от тъмни до грозни (те всичките са си грозни, де, но степента на осветеност донякъде замазва очите на места), а хорърът малко страда от факта, че е трудничко да различиш купчина трупове от купчина лайна, та до последно не ти е ясно дали това пред теб е дворен клозет или масов гроб. Най-лошият удар, амиго, идва от озвучаването на персонажите, което вече окончателно осмисля аналогията с Уве. Добре поне, че най-некадърният пич зад микрофона чете откриващия текст, който може да ти стопи костния мозък от смях, та оттам насетне всяка следваща нелепо произнесена реплика звучи като прогрес. Кофти е, понеже в диалога между джерикотата на места има чудесни проблясъци, които обаче са си останали чудесни единствено на ниво уърдовски документ.

А, за малко да забравя – финалът е безумен.

Геймплеят става.

Най-малкото ако забравиш изначално всякакви **Rainbow Six** аналогии и започнеш да мислиш за нещо като **Painkiller** – зомбитата се сипят на талази, а ти стреляш без притеснения за амуницииите. Липсват дори глезотии като кутии с патрони – оръжията на целия отряд се зареждат автоматично до възможния максимум на всеки чекпойнт, а ако закъсаш преждевременно, "хакерката на реалността" Сами Коул притичва до теб с кошничка, пълна с патрони, като руско момиченце на фронта.

Но...

Шокиращо е обаче до каква степен толкова простичък и първичен екшън може да затормозява играча с глупости. Демек – да не бъде особено юзър френдли. Дребни, но важни неща из **Jericho** дразнят. Разделянето на отбора ти на два отряда – алфа и омега – без никаква ясна причина за това забавя (фатално) избирането на правилния герой в правилния момент, ако нямаш пряк визуален контакт с него. Ако поне на едно място в играта отрядите се използваха в **Rainbow Six** или **S.W.A.T.** стил, това би било оправдано, но в настоящия момент интерфейсът изглежда като остатък от някаква по-ранна, нереализирана геймплейна концепция. Системата с лекуването също е доста безумна. Идеята е, че в момента, когато някой персонаж се спомине, Рос (по-късно – "обладан" от Рос персонаж) или отчето Роулингс могат да отидат при него и да го възкресят с бързо натискане на екшън бутона. Дори да оставим настрана захлупения изкуствен интелект, благодарение на който общо взето само *ти* се сещаш да ходиш и да хилиш, необходимостта да прекъсваш стрелбата на всеки тридесетина секунди, за да възкресиш поредния нещастник (а да възкресяваш е хубаво, понеже ако всички джерикота се споминат, играта – логично – приключва), до такава степен насича темпото на иначе приятния екшън, че целият кипнал адреналин се отича в канала.

Да имаш на разположение екип от шестима, различаващи се коренно по въоръжение, скорост, издръжливост и магически дарби герои също звучи кефещо.

Колоритността на персонажите, наред с приятната история, извлича играта от блатото на екшън посредствеността и носи сравнително високата, предвид качествата ѝ, оценка.

Шибано но...

Проблемът е, че някои от героите са твърде добри, а други – твърде жалки. Не знам кой би седнал да играе с немощния поп Роулингс, с малоумния телепат или с щатната нинджа-вещица с жълта книжка, при положение, че има на разположение разполагащата с булет тайм Коул, огромния, тежко въоръжен и убиващ с един удар повечето демони благодарение на огнената си змия Делгадо или лесбо-снайперистката Блек, чийто "куршум-призрак" в общи линии е магията, с която можеш да минеш без проблеми повечето схватки в играта, *включително* и повечето от босовете. Сякаш осъзнали този факт, авторите на **Jericho**, разделящи на моменти отбора в името на сюжета, почти никога не оставят групата ти без някой от тези трима симпатяги. Най-глупавото обаче не е, че трима от шестимата налични герои остават на заден план. Най-глупавото е, че ако Клайв Баркър и компания не бяха решили да правят строго стори-дривън приключение, в което мултиплеър преднамерено липсва, формулата щеше да сработи безотказно. Една кооперативна игра, позволяваща на втори играч да се включи и да поеме ролята на поддръжка с лечителя, кървавата вещица или телепата, които не са добри в боя, но могат да свършат доста полезна работа в схватката като хилят, парализират или палят враговете, докато свинете-стръвници на отбора обират щетите в предните редици, би увеличило темпото до френетични висини. За съжаление, подобно на много неща в **Clive Barker's Jericho**, и тази идея с потенциал бива грозно пропиляна.

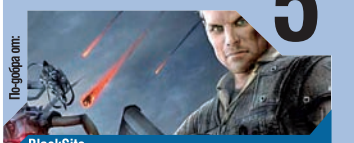
В крайна сметка, ако забравиш за Баркър и си спомниш за удоволствието от безмозъчната стрелба с голяма пушка по безмозъчни противници, Jericho става.

Но...

В последните месеци на една от най-силните години за геймминга от поне декада насам "става" е нечовешки лоша акламация. Сори, Клайв.

Средна работа **5**

По-добра от:



BlackSite

По-зле от:

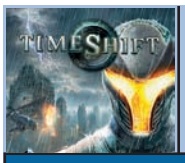
Undying, очевидно

Визия: 5
Графичният енджин е горе-долу връстник на главния злодей.

Звук: 4
Озвучаването на оръжията наподобява обичайната коледно-новогодишна канонада, след като съседчето ти си купи кили пиратки. Кошмарен войс актинг.

Геймплей: 5
Jericho е кратък, тъп и забавен. Хубаво де, забавен може и да е малко пресилено, но най-малкото играта свършва преди да те е отегчила окончателно.

Нереализиран потенциал: 10
Едноминутно мълчание в памет на добрите геймплейни идеи, за които четохме из превютата.



TimeShift

PC
PS3
X360

от: **AIDim**

Жанр: **FPS** Производител: **Saber Interactive** Разпространител: **Sierra**
Изисквания: **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, GPU 128 MB** Сайт: **www.timeshiftgame.com**

Дериватива оригиналност

От край време изпитвах опасения, че от **TimeShift** ще излезе поредното недоклатено шуутърче, навяващо асоциации с дръгливо помиарче, което смутено чака да получи парченце от мръвката на глутница озверели от глад вълци. Обаче, за моя голяма изненада, творението на братушките от *Saber Interactive* (известни с куция **Serious Sam** клонинг **Will Rock**) се оказа същинска източноевропейска овчарка, която може и да не става за спец-частите на КГБ, но със сигурност може да поджавка подобаващо по отворения пес на съседите.

Имало едно време...

Timeshift започна като шареничък steampunk проект за първия *Xbox*, финансиран от закъсалите *Atari*. След безкрайно протакане почти готовата игра беше поета от *Sierra*, които на свой ред я забавиха с идеята, че една здрава инжекция Мейнстрийм и още година безсънни нощи за саможертвените руснаци като по магия ще я превърнат в процъфтяващ Франчайз. Историята беше пренаписана със съмнителен резултат (накратко – жаден за власт плешив чичко решава да се върне в 1939-та година, за да създаде световен ред според дистопичните си вкусове, и ти трябва да го спреш). Визията беше променена до неузнаваемост, барабар с един здрав сив филтър, както повелява Модата. А персонажът се трансформира от симпатичен Ду-Гуудър на средна възраст в Рандъм-Шуутърски-Пич ™, на когото много му се иска да е Гордън Фриймън с каска (или може би ням Мастър Чийф), но нещо не му се отдава.

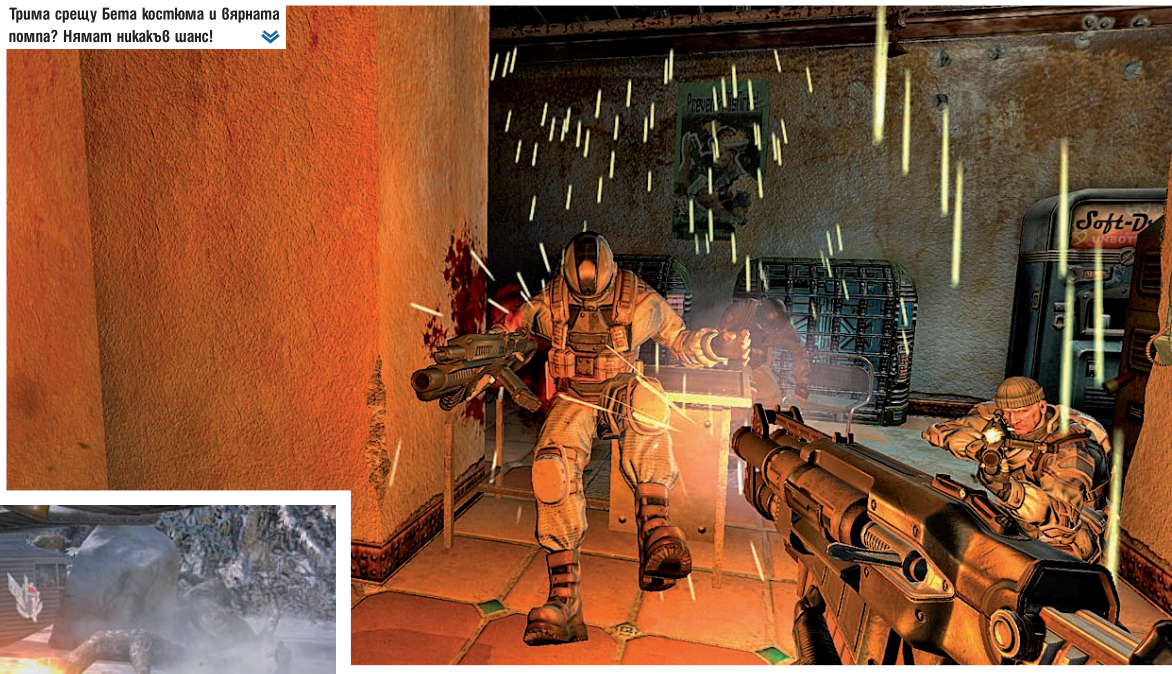
Времеви парадокс

Реално единственото общо между първоначалните концепции за играта и това, което получихме, е манипулацията на времето, с която *Sabre* са се опитали да направят следващата стъпка след вездесъщия булет тайм. И – тук идва интересното – до голяма степен са успели! Ако си затворим очите за престъпно клишираната об-

лицовка, която създава постоянно и натрапчиво чувство за дежа-ву, комбинацията от класически шуутър със забавяне, спиране и връщане на времето е изключително забавна. С първите две можеш да получиш всемогъщо превъзходство дори в най-напечената престрелка, и много иначе втръснали ни до болка геймплейни елементи като стрелба със стационарна картечница и каране на превозно средство придобиват съвсем различен вид. А и има някакво почти перверзно удоволствие в това да напълниш някой враг с два пълнителя олово, докато той стои напълно безпомощен. Можеш дори да грабнеш собственото му оръжие и в последствие да му видиш сметката с него или, ако решиш да си милостив, просто да го оставиш да се самосъжалява. Връщането на времето пък ти позволява да се справяш с на пръв поглед обречени скриптирани ситуации, да решаваш пъзели (за тях ще си говорим още след малко) и даже да съживяваш мъртви врагове и съюзници с повод и без повод.

Все пак след време геймплеят започва да втръсва заради почти идентичния подход към всяка престрелка, но тогава на помощ идват чудесните и многобройни оръжия. Въпреки че и те не могат да се похвалят с особена оригиналност (ако не броим интересния им външен вид), почти всичките създават много приятно "усещане" при стрелба и напомнят за добрите стари времена, когато жънехме Strogg-ове с двуцевката. Сами по себе си са прекрасно балансирани и с изключение на лигавото пистолетче никое не е безполезно. Но, като прибавим таймшифт пауърите, определено се откроява едно умилително имба оръжие – прилежно краднатият от **Gears of War** арбалет с експлозивни стрели, който убива буквално *всеки* враг с един изстрел и има зуум, конку-

Трима срещу Бета костюма и вярната помпа? Нямат никакъв шанс!



риращ се със снайпера. Ако паузираш или забавиш времето, с него можеш за броени секунди да набучиш половин вражески взвод и после доволно да гледаш фойерверките.

Времето изтече

Естествено ритането на задници не е без граници, за да не се превърне в еквивалента на стреляне по крайпътни знаци. "Бета костюмът" на виртуалното ти алтер его има силно ограничена енергия, която се възстановява сравнително бавно и трябва да обслужва не само тайм пауърите, а и халоподобния щит. Съответно изчерпването ѝ те прави доста безпомощен пред многобройните и добре въоръжени врагове и паническото бягство към първото срещнато прикритие често е единственият изход. Нещата се усложняват допълнително в по-късните етапи на играта, когато се появяват и врагове със забавящи и спиращи времето сили, които могат да ти създадат сериозни ядове, ако играеш на Elite трудност.

Но, уви, не всичко, свързано с тайм пауърите, е толкова розово, колкото зарибяващите битки. Геймплеят е разнообразен с чести пъзелчета, сред които има някои доста идейни (сега като се замисля, все свързани с гигантски вентилатори...), но в повечето случаи са бързо писващи, че дори и откровено нелогични и дразнещи. Безброй пъти ще трябва да минаваш през услужливо изпречили се на пътя ти огньове и електрически полета със спиране и лашкащи се дъски със забавяне, както и да употребяваш разни асансьори с връщане на времето, докато се чудиш как, по дяволите, лошковците успяват да си ги пускат сами.

Времето ще бъде облачно и дъждовно

Timeshift е поредната игра, използваща изтъркан мрачен декор. Но поне работните момчета от *Saber* са се постарали да го изтъркат до *блясък*! Собственият им енджин спокойно може да се конкурира с който и да е друг на пазара и е прекрасно оптимизиран както за PC, така и за конзолните версии на играта. Нивата са гигантски и наситени с детайли, динамични сенки и на моменти умопомрачителни ефекти. Специално първото (и последно) ниво, Alpha District, е разбиващо с начина, по който капките от изсипващия се порой се забавят и извиват, когато забавиш времето, а и не мога да не отбележа, че има най-добре изобразената брезова горичка евър, която за момент почти успя да ме убеди, че не играя игра, а се мотка из източноевропейско паркче.

Някои със сигурност ще обвинят **Timeshift**, че директно плагиатства визуалния стил на **Half-Life 2**, но не мисля, че това е особено правдиво, предвид географското местоположение на *Saber*. Обаче без задръжки ще разкритикувам прекалено подобната структура на външните нива, включваща идентично моткане с бъгита из провинциални пейзажчета и очеизвадните прилики между наложения от (брадат) чичко-мегаломан военен ред в City 17 и наложения от (плешив) чичко-мегаломан военен ред в Alpha District.

Групов таймшифт

Мултиплейърът на **Timeshift** е един от най-интересните аспекти на играта и решава проблема с употребата на тайм паури по брилянтен с простата си начин, благодарение на т.нар. "хроно гранати". За разлика от малоумното мулти в **Stranglehold**, в което геймплеят се забавя за всички, това уникално оръжие създава "мехури", в които времето тече с различна скорост и съответно правят нещастниците, попаднали в тях, по-уязвими или направо безпомощни към атаките на останалите. Резултатът е надъхана кой-кого надпревара, в която обаче е от първостепенна важност да мислиш тактически, за да не нахвърляш всичките си гранати напразно. Самите нива са доста старомодни с подтикващите към открити престрелки отворени помещения, но това в никакъв случай не е лошо нещо, при положение, че последно време все повече екшъни странят от школата на **Quake** и **UT**.

Като заключение – най-големият проблем на **Timeshift** е, че му липсва собствен характер и малките геймплейни иновации са удавени в море от директно изкопирани идеи. Но както и да си криви душата човек и да мрънка за дериватвността на играта, фактът е, че тя е едно дяволски добре направено екшънче, което прекрасно може да запълни пролуките между големите хитове и показва, че *Saber Interactive* имат потенциала да се превърнат в повече от солиден FPS девелъпър.

Откроява се **7**

По-добра от:

BlackSite: Area 51

По-зле от:

Half-Life 2

Визия: 8
Едно от по-добре изглеждащите заглавия, излизали в последно време, което може да ти разтопи сърцето с брутални ефекти.

Звук: 6
Музиката е жестока, но звуковите ефекти не са нищо особено, а на безинтересните персонажи най-вероятно няма въобще да им обръщаш внимание.

Геймплей: 7
Повечето аспекти на геймплея са изплагиатствани от други игри, но това не му пречи да е забавен почти отдо, благодарение на чудесното манипулиране на времето и мощните оръжия.

Оригиналност: 5
Saber така и не изпълниха гръмките си обещания, че ще ни отвинтят главите с оригиналност. Обаче мултиплейърът определено е едно от най-свежите неща, появявали се на сцената в последно време.

Hellgate: London

▶ PC

от: **Wolf**

Жанр: **RPG** Производител: **Flagship Studios** Разпространител: **EA Games**
Сайт: **www.hellgatelondon.com**

...или защо трябва да пуснем отсечката към Младост по-бързо. Демоните идват.

Години разработка. Не става въпрос за стандартния цикъл от 2-3 години, а за сякаш безкрайните четири години, от момента, в който за първи път чухме за *Flagship Studios*, до излизането на дебютната им игра. Екип от ветерани, работили над безвремевите класики **Diablo** и **Diablo 2**. Изскочили от Ада безкрайни пълчища демони, вилнеещи из пост-апокалиптична версия на Лондон. Предмети. Тонове предмети. Коренно различни като геймплей класове с добре разработена парти динамика. Онлайн режим с абонамент, гарантиращ развитието на играта и безкрайни пачове с ново съдържание. Случайно генерирани нива. Hardcore режим. Рецепта не просто за хитова игра. Рецепта за игра, която ще си пуснеш години по-късно и със сълза на умиление ще си спомниш за "златните години" и стотиците загубени часове. Какво се обърка? Как може нещо изобщо да се обърка при наличието на толкова много *необъркваеми* неща? Защо, *Flagship*, **ЗАЩО**?

Апокалипсис. И Метро.

Годината е 2038. Демони са нападнали земята и вилнеят из Лондон. Общо взето това е всичко, което успяваш да разбереш от объркваните текстове на куестовете в играта. Ако си направиш труда да проучиш историята, ще разбереш, че *Flagship Studios* са направили някакъв жалък опит да навържат кръстоносните походи, големия пожар в Лондон и демонични атаки над земята. А станциите в Лондонския ъндърграунд са били направени по специален начин, за да могат да действат като бази за атаки срещу демоните ако се завърнат някой ден. Всички тези безсмислени усилия обаче нямат значение, защото в крайна сметка историята опира до "Ебаси мамата, демоните ни полазиха, ей ти тая огромна пушка, ходи да ги стреляш и се оглеждай, защото някои от тях носят още по-яки пушки. И брони."

В крайна сметка обаче не може да се очаква някаква вълнуваща и сложна история от игра, в която основната ти цел е да слезнеш в Ада и да убиеш лош-демон-5. Липсата на Елфи, Орки и Джуджета обаче не може да не се уважи в която и да е модерна игра.

Тамплиери и кабалисти. И командоси.

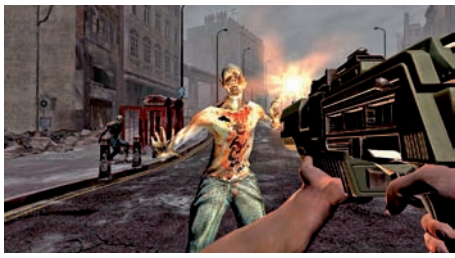
Разбрахме се, че историята е маловажен елемент. *Много*важният елемент на един уважаващ себе си **Diablo** клонинг е да има няколко уникални като геймплей класа с няколко различни и *приложими* начина за развитие. А на този фронт **Hellgate: London** не се дъни. Поне не и на първи поглед. Играчът може да избере измежду шест класа, разделени в три групи.

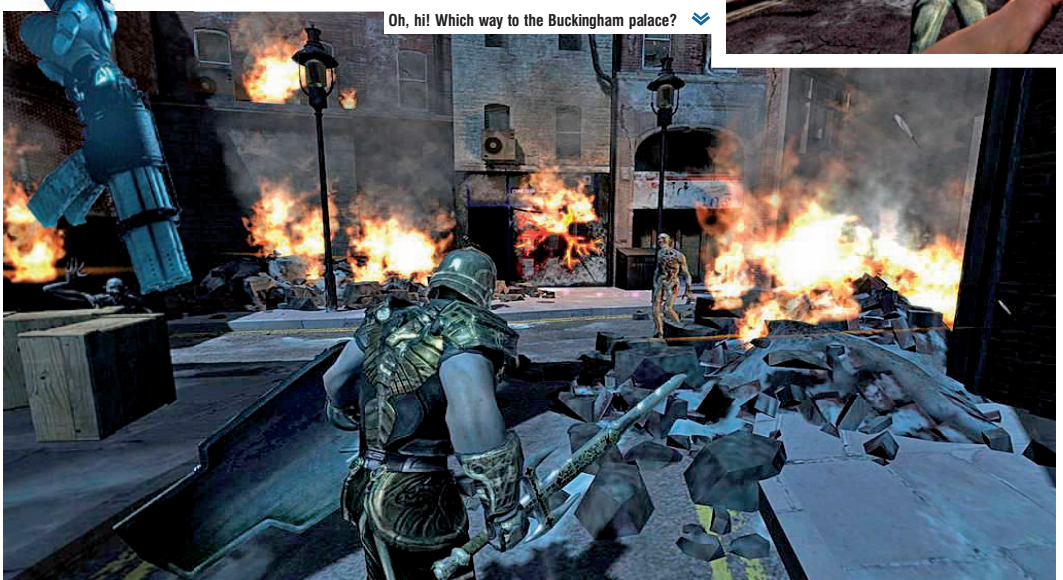
Първа група: Templars, наследниците на древните рицари-тамплиери, комбиниращи модерни технологии с древни магии. Можеш да избираш между Blademaster – офензивни специалисти, melee dmg класа, и Guardian – дефензивни специалисти, Paladin класа.

Втора група: Cabalists, пичовете, които изучават демоните, за да използват собствената им сила срещу тях. Кабалистите са Evoker – най-чистият кастър в играта – и Summoner – който си вика свои собствени демони за боя, все едно тия дето са налазили Лондон не му стигат.

Трета група: Hunters – бивши военни специалисти, уповаващи се основно на последните технологии. Делят се на Marksman – най-чистия ranged dmg клас, и Engineer – клас, подобен на Summoner-а, който комбинира пушки с различни петове.

Като цяло класовете са достатъчно различни на геймплейно ниво, за да дадем положителни точки на **Hellgate** поне в тази графа. Проблемът, разбира се, е че гореизброените симпатяги са толкова далеч от баланса в момента, в който пиша статията, че дори не е смешно. Blademaster-ът, например, освен че





Oh, hi! Which way to the Buckingham palace?

не успява да прави достатъчно демидж е доста жалък и умира веднага, когато някой моб го погледне неодобрително. За сметка на това Guardian-ът е абсолютна машина. Освен че е практически безсмъртен (моят Guardian скоро завърши Nightmare трудността. За цялата игра съм умирал два пъти, защото се разсеях), налива нечовешки количества поражения. Най-общо казано това е най-доминантният соло клас, който съм виждал в RPG игра до момента. При Hunter-ите положението е общо взето същото с **Marksman**-а като безкрайно ефективен клас и **Engineer**-ът като леко безсмислена негова версия, а при **Cabalist**-ите драмата е пълна, тъй като и двамата са доста зле.

Ролевата система на **Hellgate** е копие на тази от **Diablo**. Блъскаш масите демони, вдигаш нива, получаваш няколко точки, които да разпределиш между четири статистики, и една точка, която да използваш в дървото с умения. Самото дърво има три главни посоки на развитие, като истинското майсторство е да направиш добър билд, който да е базиран на едната от трите посоки, но да взема важни скилове от другите, за да получиш Могъщество. Единствената драма е, че нямаш на разположение каквато и да било форма на "респек". Един вид, каквото надробиш, това е. Не, че е толкова голям проблем, но все пак сме 2007-ма година и имаме малко по-различни очаквания от 1999-та. Например, очакваме в една игра, особено такава, която претендира за сериозен онлайн аспект, да можем поне да пробваме различните видове билдове, преди да изберем това, което ни се струва най-добро. В случая с **Hellgate** "пробването" е равносилно на създаването на герой, влагането на 20-30 часа в него, преди да разбереш дали правилно си се ориентирал в мистичните определения на скиловете или имаш някаква обърквация и виртуалното ти алтер-его е счупено.

OH SHI-

Което, разбира се, нямаше да е чак такъв огромен проблем, ако можеше да вложиш гореспоменатите двайсет-трийсет часа безпроблемно. Драмата с **Hellgate** е, че като една типична PC игра, по време на първоначалното си излизане беше толкова безкомпромисно счупена, че направо е тъжно. Навремето в това списание властваше теорията, че трябва да ревюираме игрите така, както са представени първоначално от създателя – без никакви пачове или фиксове. Разбира се, това е безкрайно остаряла концепция, но някъде в нея се крие една изконна истина. Не може да се очаква от един човек да даде някакъв колосален процент от заплатата си за заглавие, което е повече бета, отколкото готова игра. Да, съгласен съм, вече повечето търформанс проблеми и бъгави куестове са оправени. Това не ми попречи първите няколко дни да се боря като прасе с тиква, опитвайки се да играя през лагави подземни станции и крашвайки до десктоп на всеки няколко часа. Когато една игра ме изплюе по средата на ожесточено избиване на демони... желанието ми да цъкна отново на иконката ѝ пада със страшна скорост. Мамка му, дори пачовете не следват нормалната прогресия – 1.1, 1.2 и т.н., а версиите на играта вървят като 0.5, 0.6, 0.7. Извинявам се, ама защо ви давам пари да играя бета?

Всички тези проблеми са бели кахъри, ако играта ни предлагаше онова, което се очаква от нея, онлайн. И тук изобщо не коментирам жестоките проблеми със свързването, които имахме аз и доста голяма част от юзърите допреди два пача (на които разбира се беше отговаряно с "проблемът е във вашия интернет"). Говоря за напълно осрания "social" интерфейс – като започнем от чат екрана, който пречи докато се вижда или не се вижда изобщо, като го махнеш да не ти пречи – дори и да ти пишат. Guild мениджмънтът в играта е по-лош и от **World of Warcraft**, а си мислих, че *Blizzard* са ударили дъното. За да добавиш някой познат във Friend List-а си, той трябва да е онлайн. Не, не можеш да го добавиш, ако го няма и след това да дебнеш кога ще се логне, за да може да играете. Трябва предварително да се уговорите, да влезнете заедно и да се добавите един друг. Като си говорим за игране заедно, някой някъде страшно се е объркал. Нормално е като се направи парти, трудността на играта да се качи. Въпросът е, че при **Hellgate** игра в парти от повече от трима души е НЕВЪЗМОЖНА. Особено при Nightmare и Elite трудностите. Да не говорим за Elite Nightmare. Това, разбира се, влиза в ефект, ако когато направиш парти с някой, изобщо го виждаш. Защото доста често бяхме невидими един за друг – бъг, който живя над месец преди от *Flagship* да успеят да го преборят.

Надеждата умира последна

Аз харесвам **Hellgate**. Но цялата тази храна беше нужна. Нужно е някой да каже нещата, защото ми омръзна да купувам игри, които стават играеми месеци по-късно. Ако играта ти не е готова, не я пускай. И въпреки бъговете, въпреки трите вида нива, въпреки малкото разнообразие от демони, въпреки *всички* проблеми на играта, тя притежава онзи необясним елемент, който направи **Diablo** легендарно. Опитвал ли си да обясниш на някой защо **Diablo** е гениална игра? Аз знам, че съм. И знам, че не винаги е било успешно. Защото има нещо необяснимо, нещо в духа на този франчайз, нещо до което никой от клонингите не успя да се докосне. До излизането на **Hellgate**...

Ако искаш да се насладиш истински на играта – изчакай. Трябват ѝ още четири-пет месеца, докато достигне потенциала си. Време, в което не е нужно да плащаш такси или да купуваш бокс. Но *ако* този потенциал бъде достигнат – метрото на Лондон ще стане задължителна спирка в живота на всеки уважаващ себе си геймър. За съжаление, колкото и да ми се иска, не мога да дам оценка, базирана на потенциала. Мога да дам само оценка, на това което виждам в момента. И то не е нещо, за което си заслужава да unistall-неш **Diablo 2**.

Добра **6**

По-добра от:

Titan Quest

По-зле от:

Diablo 2

Визия:7
В най-добрия случай – средностатистическа. Нищо вълнуващо. Ограничено количество "видове" карти и демони. Повечето синематици са буквално как една книга се отгръща.

Звук: 6
Минимален и по-скоро дразнещ войс актинг. Ненатрапващ се и невпечатляваща с нищо музика. Приличи ефекти.

Геймплей: 9
Когато работи и с правилния клас, безапелационна **Diablo** лютеница.

Предмети: 10
Точно, както трябва да бъде. Предметите имат значение за билда ти, вариащите са безкрай много, като присъстват и уникални лудници, които да дебнеш. Развиват се не само нагоре и надолу, а и настрани. Често може да падне нещо, което не е непременно по-добро, но допада повече на точно твоя билд.

Да бе, няма измама - всичко това е рендвано в реално време!

Uncharted: Drake's Fortune

PS3

от: **Jeru**

Жанр: **Action-Adventure** Производител: **Naughty Dog** Разпространител: **SCEE**
Сайт: **www.us.playstation.com/Uncharted/**

Naughty Dog дефинират екст джена!

Най-накрая си имаме Голямо заглавие за *PS3*. Е, не е от калибъра на **Metal Gear Solid** или **Final Fantasy**, нито е такова, което ще вдигне много-много продажбите на конзолата, но във всеки случай работата, която *Naughty Dog* са свършили, заслужава внимание.

Колко точно е важна презентацията при една игра...

В случая да започнем именно с визията на играта, е повече от задължително! **Uncharted: Drake's Fortune** абсолютно категорично е най-красивата конзолна игра, появявала се до момента! Ако трябва да сме точни – и на *PC* фронта единствено **Crysis** я превъзхожда в този аспект, и то с леки уговорки. Ако думите на *Naughty Dog*, че са използвали едва 30% от хардуера на *PS3* са верни, то тогава не знам какво да мисля за всички разработчици, които така и не успяват да подкарат игрите си достатъчно добре на конзолата. Всъщност – знам. Всяка една мултиплатформена игра може да изглежда по-добре на *PS3*. Това обаче означава водещата платформа, за която се разработват заглавията, да е тази на *Sony*, а не *X360*. Работата е там, че броят на продадените "кашони" е значително по-висок, това означава по-високи продажби и на софтуера, което пък автоматически прави платформата на *Microsoft* приоритет за дивелъпърите. Както и да е, отплеснах се. Та – **Uncharted** изглежда смразяващо! Това определено е един от тези случаи, в които се чувствам безсилен да опиша възхищението си от някоя игра. На такива красиви гледки не се бях натъквал от **ICO** насам, но предполагам се сещате каква е разликата. Сигурно не е имало нито един чаптър (от общо 24), в който поне веднъж да не се спра за няколко минути и да се полюбувам на грандиозните гледки. Левъл дизайнът също е феноменален, независимо дали сте на открито, сред амазонските джунгли и реки, или в някое мрачно подземие или храм. Визията обаче впечатлява не само с мащаб и чисто технически, но и с изключителното внимание към дребните детайли. Скрийншотите може и да ви дадат някаква представа за какво иде реч, но просто няма как да разберете *наистина* какво имам предвид без да видите играта в движение. Полюшването на тревички и листа, светлинните ефекти, водните повърхности... прелест! Всичко това със съвсем лек анимационен оттенък. Моушън кепчъринГът също е изумителен! Всички движения в играта са невероятно плавни и приятни за окото. Едно от най-впечатляващите неща е преходът между отделните движения и реакцията на Нейтън (главният герой) при интеракцията му с околната среда и отделните предмети.

Само хвалби заслужава и музикалното оформление на играта. Зад саундтрака стои небезизвестният композитор Грег Едмънсън, отговорен за саундтрака в сериала **Firefly**. Просто няма момент, в който музиката да не пасва перфектно на случващото се, като същевременно не ти се натрапва дори за миг. Озвучението на героите напълно отговаря на нивото на всичко останало при презентацията.

Светът ли пак е загазил, или трябва да спасяваме Принсес Пийч?

Сюжетът на **Uncharted**, противно на занижените ни от трейлърите очаквания, се оказва крайно зарибяващ и приятен. Да, въпросният не е особено оригинален и няма да ви остави с увиснали по пода ченета (тях и без това сигурно няма да може да ги вдигнете от земята поне до финалните надписи, заради визията) при някой крайно неочакван обрат, но е достатъчно интересен, за да задържи вниманието и да ви напомня, че не продължавате да играете само за да видите следващия главозамайващ пейзаж. Нейтън Дрейк, чиято роля поемаме, смята, че един от неговите далечни предци е не кой да е, ами сър Франсис Дрейк – известният изследовател, живял през XVI век. Като всеки уважаващ себе си приключенец с подобни интересни попадения в родословното дърво, Нейтън решава да продължи семейната традиция и тръгва да търси съкровището, което Сър Франсис навремето също е издирвал и, както всички замесени в нашата история се надяват – в крайна сметка е намерил. Поради проблеми с ресурсите обаче, се налага Нейтън да се обърне към репортерката Елийна Фишър, която на свой ред, подмамена от материалите, до които може да се докопа (на какво са способни хората за читави ексклузиви), издейства финансиране от работодателите си и тръгва на приключение. В играта бива замесен и стар приятел на Дрейк на име Виктор Съливан, който веднага блесва с мошеническите си качества и излъчване на стар тарикат. По някое време обаче се оказва,

Споменатите в статията рисковани ръкопашни схватки.

че заради благия си нрав и смирен начин на живот, Виктор дължи пари на крайно неподходящи хора и в резултат на това по петите на пишман приключенците тръгва и банда люти пирати.

Tomb Raider без цици?

Предполагам дори само от околните скрийншоти вече сте подразбрали, че иде реч за екшън-адвенчър в духа на **Tomb Raider**. Или ако трябва да сме още по-точни – на **Indiana Jones**. Но не прибързвайте със заключенията! **Uncharted** може и да не е най-оригиналната игра на света откъм сетинг, но в никакъв случай не е и просто клонинг. Все пак проектът ръководи не кой да е, ами Ейми Хениг (само не ми казвайте, че не знаете, че тя стои зад **Legacy of Kain** поредицата, защото ще се караме).

Основното ви занимание по време на цялото приключение ще е да се справяте с различните препятствия, изпречели се на пътя ви, чрез акробатични изпълнения и, разбира се, да отстрелвате лошковци. Ако трябва да сме честни обаче, колкото и създателите да тръбят, че съотношението между джъмп-ен-рън елементите и екшъна е 50/50, трябва да признаем, че първите са по-скоро пълнеж, а основният акцент пада върху престрелките. Което, предвид страхотната реализация на последните, определено не е повод за оплакване. Отново – нищо революционно, само полирани почти до съвършенство, изпробвани и ефикасни гейм механики. **Uncharted** успява по изключително успешен начин да интегрира познатото ни от **Gears of War** прикриване и популярния в последно време начин за прицелване "над рамото", (за което основен виновник, разбира се, е **Resident Evil 4**) в една сравнително различна игра. Тук тежката дума си казва и страхотната интуитивност, която *Naughty Dog* са постигнали при контрола над героя. Това, което наистина можеше да направи сериозната разлика между **Uncharted** и гореизброените колоси обаче, е гръмко пропагандираната от разработчиците система за ръкопашен бой. Идеята във всеки един момент при престрелки от близка дистанция да зарежете бавното презареждане и да се метнете върху противника с тупаници и шутове е страхотна, само че реализацията ѝ не е особено читава. Таймингът за нанасянето на единственото комбо от три последователни удара е толкова труден, че напълно обезсмисля риска, който ще поемете, нахвърляйки се на лошите с голи ръце. Все пак има едно интересно попадение, което се изразява в това да ръшнете към лошковеца, да стреляте два-три пъти в движение без прицелване и при евентуално попадение, с което бихте ранили и обездвижили за миг противника, да се засилите към него с фатален тупаник, шут или каквото дойде. Адски вървежно. Жалко за добрата идея и не дотам читава реализация. Сигурен съм, че с още съвсем мъничко отделено време над този аспект, *Палавите Кучета* щяха да се справят значително по-добре. Също неприятно впечатление правят калпавото в някои ситуации ИИ и безумните скриптове, които на места почти успяват да ни върнат едно поколение назад.

Изброените проблеми, слава богу, не са кой знае колко сериозни и не успяват да развалят цялостно доброто впечатление от екшъна. Последният, между другото, бива много приятно разнообразяван от преследвания с джипове и лодки, реализирани по страхотен начин.

За не чак толкова добрите загадки и платформър елементи вече споменахме. Длъжни сме да отбележим, че проблемът в случая не е в това, че не са достатъчно силно застъпени, ами в "некст джен синдрома", от който страдат много игри – неприятното чувство, че през цялото време те "водят за ръчичка". Не стига, че почти винаги начинът да продължите е крайно очевиден и дори и когато се случи да не го намерите веднага, играта ще ви подскаже какво да правите, ами и самите акробатики, които трябва да изпълнявате, са елементарни и вероятността да се спогинете при тях е минимална. Липсва до някаква степен трънката, познатата ни от **Tomb Raider** – игра на "проба/грешка", когато се чудите кое от трите евентуални продължения, които виждате, всъщност е истинското, и изискваната понякога прецизност "до пискел" при по-трудните скокове. Затова "вина" имат и почти перфектните камера и контрол де, ама това е друга тема. Не казвам, че *Naughty Dog* непременно е трябвало да се целят в някаква хардкор аудитория, но малко предизвикателство не би навредило.

Имаме ли ААА заглавие за PS3 най-накрая или не?

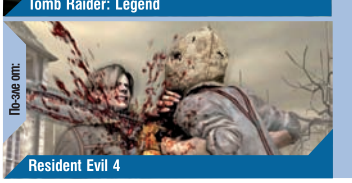
Труден въпрос. По-скоро да. Просто цялостната полираност на играта и смазващата във всеки един аспект презентация определено си казват тежката дума. Да не говорим, че овърхайпнатият мега-*Sony* блокбъстър **Heavenly Sword** (за който също може да прочетете на някоя от съседните страници), предлагащ сходна като ниво презентация, но значително по-слаб геймплей, определено не е по-добрата алтернатива. *Naughty Dog* отново доказаха колко са големи и за пореден път зарадваха фенове на *Sony* с нова за платформата... поредица?

Шедьовър **9**

По-добра от:

Tomb Raider: Legend

По-зле от:



Resident Evil 4

Визия: 10
Прави всички останали игри, излизали до момента, да изглеждат... малки.

Звук: 10
Не разполага с променящия устоите на битието ефект от визията, но все пак – достатъчно перфектен.

Геймплей: 8
Повече от приятен и ангажиращ. Страхотен екшън и малко пълнеж с леснички, но приятни платформинг и пъзел предизвикателства.

Презентация: 10
Играта просто смазва и помита всичко по пътя си в този аспект.

Conan

PS3
X360

от: **doomy**

Жанр: **Action** Производител: **Nihilistic** Разпространител: **THQ**
Сайт: **www.conanthevideogame.com**

Кръв, алкохол и цици? Опаковайте ги за вкъщи.

Добре бе, кво се дърпаш ся? Нали ти обещах че на кафе ше ходим...

Ех, пустият му **Blade of Darkness**... вече съжалявам че съм го играл навремето. Все чакам някоя игра в жанра, ако не да го надскочи, то поне да се доближи до него. До *емоциите*, които ми донесе. Да, имаме си **God of War**, **Ninja Gaiden** и **Devil May Cry**, но те са с различни концепции от Светинята. Пък и никоя от тях не ми донесе онова първично, недостижимо чувство на агресия. Да вървиш, да режеш наред с голямото меч и кръвта да се плиска покрай тебе с всеки следващ замах. От **Conan** очаквах да възроди това усещане. И го получих... донякъде.

Кимерийският екшън е дело на симпатягите от *Nihilistic*, създали първия **Vampire: The Masquarade – Redemption**. Играта беше страхотна, но страдаше от твърде много бъгове и проблеми с изкуствения интелект. За съжаление и при **Conan** студиото се е постарало да спази тази светла традиция.

Историята започва с нашия любим варварин, издирващ древно и изключително скъпо съкровище, като в процеса освобождава злия маг Грейвън от хилядолетните му окови. Логично целта ти в играта е да поправиш тази му грешка. Сюжетът не е нищо особено и няма голямо отношение към играта. Ще пътуваш от зона в зона, ще срещнеш надарена (не само в уменията си с лъка...) спътница и ще се разправяш с разнообразни босове, приемайки силите и древните им артефакти след като ги победиш. Толкоз.

Силата на играта е в три направления: атмосфера, бойна система и брутално. **Conan** наистина успява да улови колорита на световете, създадени от Робърт Хауърд. За това допринасят приятните и разнообразни нива, мачовският главен персонаж (озвучен от Рон Пърлман, да се свети името Му) и добре режисираните кът-сцени.

Бойната система е абсолютен рипоф на **God of War**, наред с тази за магиите, при която е чопнат дори кръговият интерфейс горе вляво на екрана. Имаш бутони за тежка и лека атака, можеш да ги навързваш в комбота и разполагаш с малко на брой, но полезни пауери, които събираш от босовете.

Играта е точно на границата между бътън машинга и прекалено усложнената бойна система. Най-просто казано – имаш три бойни стила, които да развиваш в една простичка но приятна левъл система: one-handed (леки оръжия, могат да се комбинират с щит), dual wield (по едно леко оръжие във всяка ръка) и two-handed (тежките оръжия като копия и двуръчни мечове). Във всяко направление можеш да си "купуваш" солиден брой комбота, като за целта трябва да събираш добре познатите ни от **DMC** и **GoW** сериите експириънс орбове. Бойната система е интуитивна, бърза, брутална и дори си има кадърна каунтър-система, която обаче има нужда от известно привикване с таймингa.

Бруталността не е само рекламен ход. За щастие. Да, кръвта и карантиите изглеждат малко бутафорни с оглед посредствената техническа реализация, но въпреки това са надъхващи и изпълненията на Конан определено се класират като красиви. Завършващите удари при каунтърите, разчленяването, набучването на колове, подпалването... абе трябва да ги видиш. Евала за непукизма на *Nihilistic* щом опре до възрастов рейтинг на игрите им.

Сега обаче за негативите. На първо място, при все повече от задоволителната бойна система, Конан е... вдървен. Докато млатиш вълни от гадове, това не пречи, но в играта има вкарани немалко джъмп енд рън елементи, които направо могат да ти изпилят нервичките. Особено при финалния бос! Изкуственият интелект принципно не трябва да пречи особено с неадекватността си, но на места противниците наистина действат прекомерно малоумно. Заговаряйки за противници – определено можеха да бъдат една идея по-разнообразни, при все че си имаме чудесни босове. Оръжията трябваше да притежават дюрабилити или поне някакви разлики помежду си, освен чисто визуалните. Защото сега практически няма значение дали носиш някой от десетките видове брадви, мечове или боздугани, търкалящи се из нивата – гледа се само дали сечивото е едноръчно или двуръчно. Тъпо.

Технически играта не е на най-високото ниво, въпреки че има своите качества. Фоновете са стерилни, моделите са ръбати, има множество графични гличове и клипинг. Добре, че поне моушън кепчъринГът е на ниво, че иначе играта отиваше по дяволите като визия.

И така, не получих своя нов **Blade of Darkness**, но пък за 7-8 часа бях зает с един наистина качествен **God of War** клонинг, който изобщо и не се опитва да прикрие, че е такъв. Ако ги нямаше бъговете, посредствената визия и джъмп енд рън елементите, **Conan** щеше да е голяма игра. Сега е просто една брутална и кървава тупалка, която аз лично ти препоръчвам смело... ако си падаш по този род заглавия.

Откроява се **7**

По-добра от:

Rune

По-зле от:

God of War

Визия: 6
Грозновата като за съвременна игра, но въпреки всичко добре раздвижена и с не лоши арт-идеи.
Звук: 8
Добър войс-актинг, не лоша музика.
Геймплей: 7
Умерено еднообразен и подправен с някои наистина отвратителни джъмп-енд-рън елементи. Въпреки всичко – бърз, агресивен и с добра бойна и комбо система.
Свят: 8
Прекрасен Конан, много цици, бруталии, алкохол, всевъзможни бандити и демонични изчадия. Робърт Хауърд би се гордял с тази игра.

Мистирио, душо, аре другия път да си го позамиеш преди да ми я правиш тази хватка, а?

WWE SmackDown! vs RAW 2008

от: **Snake**

- PS2
- PS3
- X360
- Wii
- PSP
- DS

Жанр: **Fighting** Производител: **Yuke's** Разпространител: **THQ**
Сайт: **www.smackdownvsraw.com**

Извънземен тероризъм

За разлика от *EA* сапунките, разчитащи на факта, че поредното им годишно издание може да бъде продадено дори и само защото феновете искат да имат на мониторите си новата прическа на Дейвид Бекъм и рандъм-шампионска купа с по-добри текстури, **SvR** серията така и не може да мине метър покрай някаква моя умилителна лична фенщина спрямо кеча. То, ако е за въпрос, и футболът не се радва на личната ми фенщина, но това е някак ирелевантно за примера ни. Така или иначе **Smackdown VS RAW**, чието **'06** издание се превърна в една от любимите ми бойни игри, трябва скоро да демонстрира някакъв прогрес, ако иска да разчита на позитивни рецензии от моя страна за в бъдеще. Да, все още е забавно да си правиш кечистче с керъктър дженерейшъна, да, това е единствената добра файтинг игра, в която четири човека можете да се сберете на ринга и да правите велик бой с кръчмарски пропорции, да, бойната система се радва на минорни подобрения в правилната посока, да, това си е все същата *хубава* игра, различаваща се основно с това, че ни представя актуалните мутри от федерацията, *но най-вече* – да, на мен игрите ми ги носят безплатно и имам пълното право да се изкефя на тази чудесна бозица. Но посмъртно не бих дал 100+ лева за нея, дори мама да беше свалила навремето Доналд Тръмп, а не Митко Бакалов.

Новостите: Закономерно подобрена визия. Актуални кечисти. Раздвижена в положителна посока бойна система (вече има различни файтинг стилове, носещи далеч по-разнообразни опции за злоупотреба с противника). Падналите върху десния аналог хвърляния, които в 2007 изданието предизвикваха по-скоро повдигане на вежди, тук наистина работят добре. Старата схема – влизаш на ринга, набираш се на основния бутон за удар-трупаш момент-побеждаваш – вече определено не работи и ако директно се метнеш в соловата кампания без да потренираш малко преди това, ще ядеш бой и ще се ядосваш. Друг е въпросът, че изобщо не ти и трябва да се мяташ там – сингълът е най-лошият в поредицата изобщо. Безумноо ИИ, безумна история, дебилни кът-сцени. По-добре играй с живи хора. Така или иначе **SvR' 08** е достатъчно аркаден, за да бъде забавен, но и достатъчно труден, за да не ти писне бързо..

Досадните стари неща: Все още незадоволителен керъктър дженерейшън, най-вече благодарение на неоправени вече втора година бъгове – татуировките излизат върху горната дреха, дългата коса влиза в тялото, шапките неизменно се бъгват от прическата, лично вкараните в ентрънса пиро-ефекти на сработват на моменти. Ако тези пичове лансират всяка година ново издание на играта си благодарение на три нови дизайна за татуси и два нови кечистки клина, нека поне си оправят ДъСимс-частта. Бойната система е освежена, но нищо повече. Както и цялата игра, прочее. Най-светлият пример за това: когато тръгнах да си пускам играта за втори път, по погрешка вкарах в конзолата си **SvR 2007**. Цъках 15 минути преди да се усетя, че съм се объркал и тествам грешната игра. Смятай.

В крайна сметка: Разглеждана като самостоятелна игра, **Smackdown VS RAW 2008** е сред добрите файтъри за годината и – особено ако наистина се съберете четири човека на ринга – може да бъде зверски забавна. Като поредна част от доказан франчайз обаче това е абсолютно безсмислена финансова инвестиция. По-добре се напий с тия сто лева по празниците и се сбий в някоя кръчма. Най-малкото ще ти остане по-траен спомен.

Добра **6**

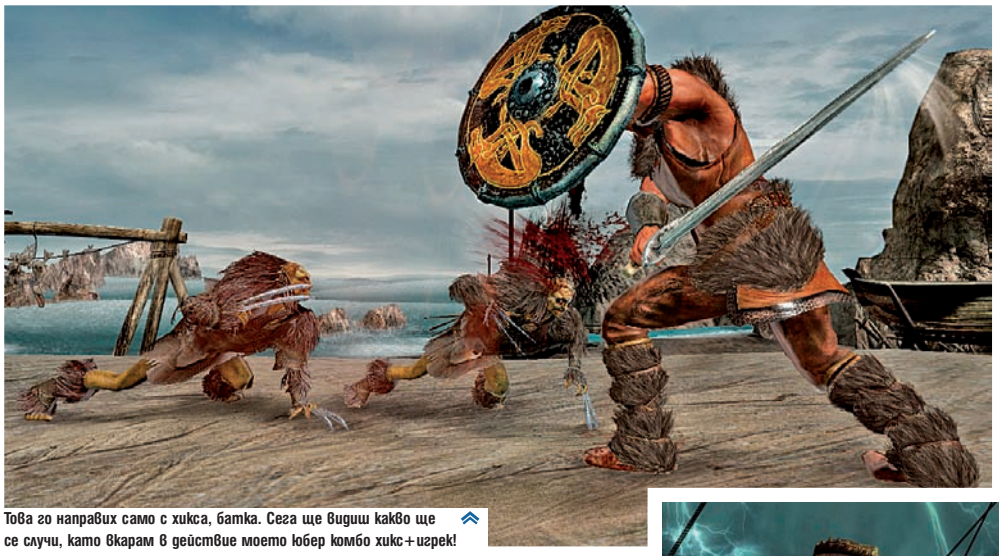
По-добра от:

WWE: RAW

По-зле от:

WWE: SmackDown! VS RAW 2006

Визия: 7
На моменти впечатляваща, на моменти – откровено грозна. Коси, дрехи, шапки, татуси и аксесоари все още се бъвтат когато и както си искат. Да не говорим, че да впрягаш хардуерната мощ на некст джена за генериране на потни мъжаги е малко гейско.
Звук: 6
Най-слабият саундтрак в поредицата до момента. Коментаторите дразнят до полуда. Останалото е туп, пляс, тряс на главътъ у ринга.
Геймплей: 7
Синхъла е осран до неузнаваемост, но пък освежената бойна система инжектира с неочаквана доза арденалин поомръзналото ни мулти. Опцията четирима човека да се млатят едновременно на един екран все още е неустоима.
Прогрес: 2
Да, ако нещо не е счупено не бива да се поправя, но поредиш, най-голямата промяна в чието следващо издание е добавянето на още една единичка към годината в края на заглавието не заслужават парите ти.



Това го направих само с хикса, батка. Сега ще видиш какво ще се случи, като вкарам в действие моето юбер комбо хикс+игрек!

Beowulf

- PC
- PS3
- X360
- PSP

от: **Snake**

Жанр: **BDSM** Производител: **Ubisoft** Разпространител: **Ubisoft**
Сайт: **en.wikipedia.org/wiki/BDSM**

Крейтъс се обади. Иска си геймплейната концепция обратно.

Вземи се в ръце, Бакалов", споделих нежно със себе си. Което определено не беше някакво онанистично самоподканване, провокирано от страстта, разпалена в мен от нордически митове, **God of War** рип-офи или – не дай боже – едри полуголи северни воини. Това беше нежен опит да възпра побеснелия си до крайност мозък, изпращащ настойчиви съобщения до дясната ми ръка да замери с пада самодоволния надпис "Game Over", усмихващ ми се нагло за около деветдесети път в рамките на последния час.

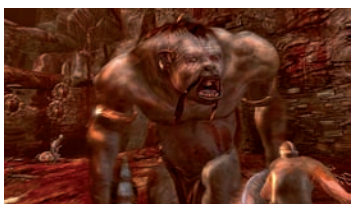
Базирана върху едноименния и доста приятен CG епос на Земекис, **Beowulf** е поредната глупава игра по филм (то все едно някой имаше съмнения) и пирон в ковчега на отколешната ми фенщина към *Ubi Soft* с размерите на средноголям двуръчен меч. Подобно на **Conan**, играта се различава от **God of War** горе-долу по това, че героят има коса (прочее – необяснимо предвид блондорския вид на Беоулф във филма – тъмнокафява). *За разлика* от **Conan** обаче тук няма ключова бойна система, която да придаде някакво усещане за оригиналност. В **Beowulf** бойната система се състои от две-три комбинации от бутоните за лек и тежък удар, блок и бутони за хващане, които водят до – ха, как позна – куик сикуънс финишъри. Анимациите за убиване на минотавър в шедьовъра на *Сони Санта Моника* и на трол в тази фъшкия, примерно, са *абсолютно* еднакви. Не знам за пиратството, но *Юби* определено грабят яко.

Резонният въпрос как точно се прави екшън игра по филм с пряко сили три екшън сцени в него веднага намира своя отговор: отклонява се максимално от събитията във филма, който пък се отклоняваше максимално от събитията в легендата, така че на горкия стар Беоулф верно му ебаха майката напоследък. След като убива Грендел и чука майка му (която няма грам прилика с Жоли, да се чуди човек за чий са го купували тоя лиценз) нашето момче спонтанно става владетел на кралството и глуповатата, но приятна екшън игра с много кръв се превръща в някакво оупън-уърлд изпитание, в което полу-адашът на наш Вагенщайн трябва да обикаля из провинциите си и да изпълнява жизненоважни владетелски дела. Като например да спре едни лоши тролове, хвърлящи едни девици в една дупка. Някъде тук авторите явно са решили, че играта им се получава твърде лесна (то с тая бойна система е трудно да не е) и ти стоварват серия от практически невъзможни за изпълнение задачки, в които трябва да търчиш като идиот за минорен времеви норматив, докато пълчища от гадове избиват воините ти. Забравих да спомена, че Беоулф си води из мисиите произволен брой сътратници, на които са пропуснали да сложат ИИ и основната им геймплейна цел е да стоят на едно място и да гледат тъпо, докато ги убият. Което е един вид отмъщение на *Юби* за това, че героят ти е толкова досадно безсмъртен, защото когато воините ти бъдат убити, играта свършва. Яко! Ако успееш да минеш онова с реликвата, дядо Коледа без съмнение ще ти донесе камшик, белезници и събраните съчинения на маркиз Дьо Сад.

Ако игнорираме за момент факта, че **Beowulf** на практика е неиграема, следва да споделим, че в нея има една добра оригинална идея – в битката имаш "честни" (открит бой, блок и каунтър атаки) и "мръснишки" (хващания, куик-сикуънс финишъри, влизане в бързърк моуд) удари, като на база на това кои използваш повече, качваш два типа експириънс. Този от честните удари отива за ъпгрейд на дефанзивните показатели, а този от мръснишките – на офанзивните. В комплект с това върви и нещо като морална скала, но май и авторите не са схванали защо точно са я вкарали в играта.

За да има баланс, **Beowulf** се радва и на една *отвратителна* оригинална идея – музикална мини игра, в която Беоулф трябва да цели къси и дълги ноти, като същи гитар хироу, за да надъхва хората си да правят нещо (най-често – да местят камъни или да гребат по-надъхано), подпомаган от усилващи се епични оркестрации от саундтрака. Апотеозът на тази кретения е изпълнението на песничката, с която нашите дразнеха Грендел във филма.

Ако не игнорираме факта, че **Beowulf** е неиграема обаче, това ревю някак се обезсмисля...



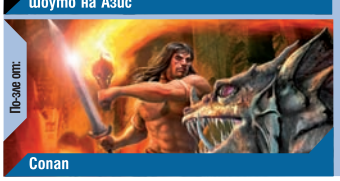
Със сериозни проблеми

3

По-добра от:

шоуто на Азис

По-зле от:



Conan

Визия: 6
Става. Най-малкото има кръв на богато.
Звук: 4
Рей Уинстън и Антъни Хопкинс необяснимо озвучават, при положение, че нищо от играта не прилича на нищо от филма. Явно за отмъщение озвучават доста зле.
Геймплей: 3
Имаш около два часа приятно дебилна и кървава сеч на безмозъчни тъпанари и после спонтанно идва болката.
Мазохизъм: 10
Две трети от изпитанията изискват див късмет, стоманени нерви или най-добре – някакъв глич, който да накара враговете да замръзнат за малко. Перверзията с реликвата се минава по последния начин.

Painkiller: Overdose

▶ PC

от: **ShadowTrance**

Жанр: **FPS** Производител: **Mindware Studios** Разпространител: **DreamCatcher Interactive**
Сайт: **www.projectoverdose.com**

Пейнкилър менте!

Нека ти разкажа за Studios, четиринайстото от общо седемнадесет нива. Едва ли създателите му някога са подозирали колко е специално то, защото сега ще се превърне в отправна точка за тази статия. Та, намирам се аз в симпатичното B-Film Студио, където се заснемат и прожектират второкласни хорър продукции. Разбира се, подобно на всяко друго **Painkiller** ниво, и тук гъмжи от противни демони. Около петнайсет минути по-късно се озовавам насред филмов декор, където предстои да се разиграе финалната битка. Едно след друго няколко познати нива от **Overdose** се изобразяват на декора. Следва меле с новодошлите демони – пак от същите тези нива. Поспрях, позамислих се и изведнъж всичко ми се изясни. Че ето какво представлявал **Painkiller: Overdose!** Второкласна хорър продукция! Демек, едни чудовища се появяват на фона на разни евтини декори и от теб се очаква да им видиш сметката, след което упражнението се повтаря... гет ит?

В случай, че не ти е известно, проектът **Overdose** води началото си като **Painkiller** мод, който в последствие, зърнат от меркантилните очички на оригиналния разпространител *DreamCatcher*, получава финансова инжекция, с която се очаква да прерасне в самостоятелно заглавие. Оттук произтича и заблудата, която разпространителят, а и доста от гейм критиката се опитва да посее, че на **Overdose** може да се гледа едва ли не като на пълноправен сикуъл. Сравнена със своя предшественик, ревюираната тук игра е в пъти под класата, която познаваме. Някои ще кажат, "Ами да де, това е мод." Да, това е мод, който обаче иска да се продава като пълноправно **Painkiller** заглавие.

Хрумват ми поне три ключови особености, които правеха оригиналната игра зарибяваща. Вдъхновяващите със своя дизайн локации, излъчващи не просто демонично обаяние, а чувството за нещо нередно и извратено. Чудовищата – противни и молещи да бъдат разкъсани – перфектно допълваха внушението от нивата. И, разбира се, нека не забравяме оръжията – не непременно гениални, но достатъчно разнообразни и ефектни. Съпоставен с тези малко на брой, но съществени критерии, **Overdose** много лесно може да бъде оценен. Нивата тук, макар и разнообразни, са по-скоро *декори за второкласен хорър* – непретенциозни и лишени от цялата идейност, с която сме свикнали. Заниженият по качеството си левъл дизайн сякаш се потвърждава и от оскъдното присъствие на сикрети, които заедно с картите "Таро" бяха другият стимул за преиграване. Противниците пък се делят на два вида – претекстурирани гадове от **Painkiller** и новосъздадени от *Mindware* изчадия. Последните имат сериозния шанс да ти скъсат нервичките, тъй

Значи ти си онзи дето си прави бъзици с ВиК по телефона. Ей сега ще ти оправим тръбата...

като липсата на баланс при тях – ту елементарни, ту пък дразнещо трудни – е прекалена! Опитай да минеш нивото Dead Marsh само с рейзър куба, както авторите са го предвидили, и бързо ще схванеш идеята. Дизайнерски фетиш е оръжията да изстрелват по три или повече снаряда наведнъж, а комбинирано с жалкото за такава игра количество муниции по нивата, често ще превключваш отчаяно между оръжията. Ако пък срещнеш непобедима сила™, винаги може да прибегнеш до ревящата, изстрелваща лазери (споменах ли дебилна?) демонична глава, която по най-неатрактивния начин ще надвие всякаква сган на цената на няколко клика с мишката! Което е доста обидно, като се има предвид, че старите оръжия предлагаха далеч по-виртуозни и ефектни начини за справяне с гадовете. В заключение бих те посъветвал да не умираш много често (при все, че ще ти е много трудно), защото дългият лоудинг на нивата направо си е омодил пейнкилъра...

Не, не искам да ти казвам, че **Overdose** е абсолютно лишен от способността да забавлява. Новият герой, култовите реплики, новостите в арсенала, голямото количество нива, по дяволите, дори историята, неотстъпваща по дебилност от тази в оригинала, може да ти хареса! Държа да знаеш обаче, че за разлика от киното, в гейминга място за такива би-заглавия просто не трябва да има. Особено ако се предлагат на същата висока цена.

Средна работа **5**

По-добра от:

Will Rock

По-зле от:

Painkiller + Battle out of Hell

Визия: 7
Напълно приемлива, като се има предвид, че в графичния стандарт вече смело навлезе DX10.

Звук: 5
На фона на метъл резачките от оригинала, симфоничните заигравки на Jan Dusek звучат доста жалко.

Геймплей: 5
Болезнено небалансиран. Но какво друго може да се очаква от един мод?

Усещане за Painkiller: 2
Подобно на числото в оценката на ум ми идват две познати от **Painkiller** усещания – престъпно дългия лоудинг и трепането на монстри. Ама само толкоз.

Guitar Hero III: Legends of Rock

от: **doomy**

PC
PS2
PS3
X360
Wii

Жанр: **party-game** Производител: **Neversoft** Разпространител: **Activision**
Сайт: **www.guitarherogame.com/gh3/**

Пластмасовият инструмент на боговете

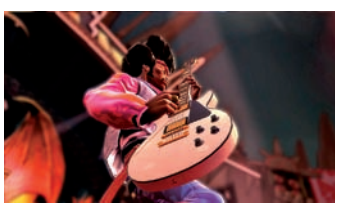
Който каквото ще да ми разправя – пластмасовият китарен контролер е новата мания. Няма тамагочита, няма силикон, няма ароматизирани кондоми. За бога, дори Трей Парк и Мат Стоун се изгавриха с **Guitar Hero** серията в последния за сезона **South Park**. А това си е признание от световна величина. Пред нас вече е и трета част от поредицата – **Legends of Rock**, от която всички ние очаквахме нововъведения, по-осезаема мултиплейър насоченост и още часове щракане по цветни бутони в хола. И не особено изненадващо си ги получихме. Амин.

Играта си е абсолютно същата – имаш новоизлюпила се рок банда, започваш кариера, разполагаш с четири степени на трудност, пет бутона, струни и whatty bar. Новостите в соло-играта са две – леки-те наченки на нещо като "история", представена в умилително дебилни към-сценки и нашумелите "дуели", в които загатнатите в заглавието Легенди на рока ще те предизвикват на китарно надсвирване, стига да заслужиш тази чест. Тези сблъсъци са интересни, но пълният им блясък можеш да видиш само в мултиплейър игра, тъй като Слаш, Том Морело и Луцифер (опонентите ти в соло-кампанията) бързо писват и веднъж като им научиш номерата, стават елементарни. Но кефът много като изпълнения. Идеята на дуелите е, че вместо star power от нотите "звездички", получаваш различни трикове, с които да прецакаш опонента си. Такива са обръщане на китарата за лява ръка, вдигане на трудността, късане на струна и т.н. Който първи изгори – губи. Но както споменах – удоволствието е пълно само с другарче...

Визията е направление, в което серията отчита прогрес. Сцените вече са по-колоритни и раздвижени, персонажите притежават брутален моушън кепчъринг и синхронизацията между звук и образ вече е на наистина високо ниво. Хубави неща могат да се кажат и за интерфейса. Освен "куул" менютата, вече имаме и далеч по-ясно различими hammer ноти (които могат да се "удрят" без опъване на струна), отброяване на note streak-а и по-нагледно представен запас от star power. Дребни, но важни неща.

Добра новина за всички истински фенове е, че вече са махнати гадните кавъри на парчетата, поне в по-голямата им част. Признай, друго си е да се изправиш срещу Том Морело виртуално, когато знаеш че *самият той* е изсвирил *специално* написания за играта инструментал и *лично* е раздвижил персонажа си. Слаш и той. Мамка му, дори легендарните пиандета от **Sex Pistols** са отишли/довлачили до студиото на *Neversoft* (не в пълния си състав, де), за да запишат парчето си за сет-листа. Евала, просто евала!

В новия епизод на "Пълна промяна": Китаристката от Guitar Hero, след като ѝ изсмукаха PS2 текстурите с липосукция!

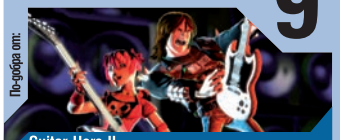


За съжаление не може и без проблеми. Като за начало – PC вариантът на играта страда от лоша оптимизация и немалко графични бъгове (изчезващи и дублирани ноти, трепереш грид). Да, хубаво беше, че поредицата преминава на още една платформа, но хората роптаят и чакат с нетърпение патчове. Дано въпросните не закъснеят. Музиката е друг спорен момент. Като изключим няколко проблясъка (**Muse**, **Slayer** и **Slipknot**, например), сет-листът в основната си част е... скучен. Да, въпрос на вкус е, но като изключим едните *In Flames* и *Lacuna Coil*, от бонус парчетата нищо не ме надъха. А именно бонусите бяха най-силната част на двойката. Не, че песните са лоши, просто трябва разнообразие и баланс, за които явно ще трябва да почакаме **Rock Band** (където саундтракът изглежда *смазващ*). Обаче не мога да не призная, че колкото и непреодолим връх да ми се струваше *Jordan* на **Buckethead** в **GH2**, то вече имаме нова летва за надскачане – **Dragonforce**. Ето това вече е предизвикателство!

Като цяло имаше какво още да се желае от **Legends of Rock**, но то кога не е така? Няма как обаче да отречем, че играта спазва традицията и надскача своя предшественик. По-добра визия, интригуваща соло кампания, леки но приятни нововъведения и далеч по-професионално изпълнени парчета. **Guitar Hero 3** е игра за феновете. Ако си такъв – всичко е ясно, ако не си – юруш. Ще се видим отново, когато сформираме своя **Rock Band**. А аз отивам да гоня 400 000...

Шедьовър **9**

По-добра от:



Guitar Hero II

По-зле от:

Rock Band?

Визия: 8
Силно осезаем прогрес в може би най-излишната графа. Все пак задължително трябва да похвалим подобрения интерфейс и чудесните менюта.

Звук: 9
Най-големият скок на тройката спрямо предшествениците ѝ е в занижения брой на кавърите, за сметка на истинските мастър-версии на парчетата.

Геймплей: 9
Новостите определено не са задоволително много, но пък разнообразяват простата, но гениална концепция на поредицата.

Парчета: 7
Всичко е въпрос на вкус, но някак в двойката повече зарибяваха. Като изключим няколко адски приятни изненади, сетлистът не блести особено.

Pro Evolution Soccer 2008

от: **Jeru**

- PC
- PS2
- PS3
- X360
- Wii
- PSP
- DS

Жанр: **sports** Производител: **Konami** Разпространител: **Konami**
Сайт: **www.konami-pes2008.com**

EA стайл или не точно?

Ще започна статията с една "малка" уговорка – да се доверяваш на ревютата на медии, били те онлайн или книжни, що се отнася до игри, ориентирани основно към мултиплейър и про-геймингсцената, е меко казано безумно. Ние в GW, разбира се, сме изключение и затова можеш да разчиташ на нашето експертно мнение винаги.

В случая ще си говорим за последното изданиенафутболнатапоредицана*Konami*, което получи доста противоречиви отзиви сред медиите и феновете по света. Да, от гледна точка на това, че **Pro Evolution Soccer 2008** предлага абсолютно минорни нововъведения спрямо предшественика си, е спорно дали си заслужава да изръсиш 120 лева за нея. За това и финалната оценка е с една единица по-ниска от онова, което би заслужавала при други обстоятелства. А сега – по същество.

Какво ново?

Много неща. Дребни, но много. Първото, което се набива на очи, е безумната промяна на повечето от менютата, и то в неправилна насока. Крайно тромави и неинтуитивни. Графично играта почти не е мръднала и това прави доста неприятно впечатление. Добавени са обаче нови движения при различни ситуации, а в *PS3* и *X360* версиите има и нови финтове. Така и така споменахме платформите, нека споделим, че категорично най-добрата версия на **PES 2008** е тази за *PS2*. *PC* портът е приличен, а изданията за конзоли от сегашно поколение са значително по-слаби, като при *PS3* се забелязва падане на кадрите, което е меко казано необяснимо.

Макар и да не е много удачно, поради ред причини ще базираме останалата част от ревюто на сравнения с **Winning Eleven 10**, която до момента бе най-добрата версия от сравнително актуалните. Първият и най-сериозен кусур на **PES 2008** е значително по-бавната скорост спрямо тази от **WE 10** (малко по-бърза от **PES 6** все пак), но това надали изненадва някого. Друг много неприятен недъг е закъснението при правенето на сайд степ. Не, не опира до това топката да е в краката на играча, а не поведена напред силно. Просто минава около половин секунда след въвеждане-

то на командата, докато футболистът изпълни движението, а това, също както бавната скорост, убива в много случаи елемента на изненадата и като цяло занижава динамиката на срещите. Пасовете по земя също са една идея по-мудни от нужното, но за сметка на това извеждащите подавания, като никога досега, са сравнително акуратни и не се налага дори в наглед елементарни ситуации да използвате менюл пас, защото се съмнявате дали малоумната система за извеждане няма да обърка тъч линията с тази за гол.

Пасовете по въздух също са по-точни и съответно се използват повече. А това, в комбинация с по-високата успеваемост при удари с глава и отигравния от въздуха (direct play/one touch pass), определено раздвижва играта и прави мачовете по-разнообразни. Разбирай – при пробивите по фланга не е задължително да навлизаш като робот в наказателното поле, макар и това, за съжаление, да си остава прекалено ефикасен метод.

Успеваемостта при далечните изстрели е може би най-удачната, която *Konami* са напипвали до момента. Някои може да се подразнят, че се вкарва прекалено често с шутове извън пеналти ейрията и това не е реалистично, но ние продължаваме да сме на мнение, че е по-добре да се жертва малко от реализма, ако по този начин ще се подобри геймплеят.

Отсъжданията на съдиите също са леко променени, като вече значително по-рядко дават фалове за леките "сритвания", дори и те да нарушат баланса на играча и съответно да провалят атаката на отбора. От друга страна червените картони при грубите влизания "отзад", дори и в центъра на терена, са доста по-вероятни, отколкото в **WE 10**.

Много сериозни разлики има и при единоборствата и при таймингa на супер кенсъла. Макар и все още балансът да е един от най-важните атрибути, се забелязва, че разликата в скоростта на играчите е по-ясно под-

Изстрелите от подобен ъгъл не са лишени от смисъл, особено при играчи като Ronaldo.

чертана, като смеем да твърдим, че и там японците най-накрая са напипали перфектното положение.

Изпълнението на преки свободни удари почти не е мръднало, което е хубаво, защото още в **Winning Eleven 10** те бяха абсолютно перфектни.

За съжаление вече единственият отбор, който е на разположение от Бундес лигата, е Байерн Мюнхен. Тъпото е, че това е за сметка на разни отборчета с доста съмнителни качества.

Въпреки че като цяло "скаутите" на *Konami* показват, че имат поглед над нещата, все още се натъкваме и на разни сериозни безумия при оценките на играчите. Защо по дяволите Adriano все още е толкова безобразно силен? Защо Видич е значително по-слаб от Сол Кембъл? Мога да продължавам още дълго, но нека на издребняваме.

Онлайнът е на практика неиграем, поне на този етап.

Е?

Сигурно вече се питате: "Добре де, в крайна сметка, по-добра ли е играта от **Winning Eleven 10**"? Ами... зависи. По-бавната скорост наистина може моментално да отблъсне много от по-сериозните играчи, но **PES 2008** наистина предлага не малко подобрения на геймплейно ниво, за да си струва да се пробва. Според нас *Konami* определено са напипали правилната посока за някои от нещата, но това в никакъв случай не оправдава "*EA* подхода" им през последните няколко години при **PES**/**WE** игрите.

Все още продължаваме да си чакаме "нект джен **Pro Evolution Soccer**-а" и се надяваме следващия път японците най-накрая да се захванат здраво и да се възползват от мощта на *PS3* и *X360* и да ни зарадват с една наистина *нова* игра!

Отлична **8**

По-добра от:

Pro Evolution Soccer 6

По-зле от:

Winning Eleven 8: Liveware Evolution

Визия: 7/10
Доста грозновата като цяло. Движенията са все така плавни.
Звук: 5/10
Зле, както винаги
Геймплей: 9/10
Феноменален, пак както винаги. И въпреки това – защо трябва за всеки елемент, който *Konami* оправят, да развалят друг?
"Нект джен": 1/10
Колко издания ще са необходими на поредицата, за да премине наистина в нект... ъъъ простете – търент джена?

Един от малкото на брой бос файтове.

Heavenly Sword

PS3

от: **Jeru**

Жанр: **Action-Adventure** Производител: **Ninja Theory** Разпространител: **SCEE**
Сайт: **www.heavenlysword.com**

Божествен, ама не точно.

Вече наистина ни омръзна да повтаряме, че най-неприятно е не когато се сблъскаме с някоя крайно недъгава игра, а когато попаднем на някой нешлифован диамант с неоползотворен потенциал. Именно с такъв противоречив развлекателен софтуер си имаме работа в случая.

На пръв поглед **Heavenly Sword** има всичко нужно, за да се превърне в блокбъстъра, за който бе спрягана от много време насам – повече от красива графика, професионално озвучение, интересна история и сравнително достъпен за масите геймплей. Проблемът е там, че наистина не мога да се сетя кога за последно съм попадал на заглавие, на което толкова много да му личи, че чисто и просто е имало нужда от още време за разработка, за да бъде доизпипано. Контрастът между отделни геймплейни елементи е толкова рязък, че на човек може да му стане жал за иначе видимо адски кадърните пичове от *Ninja Theory*. Надали нещо може да опише по-добре цялостната картинка от случая с направо фотореалистична физиономия на Нарико и приличащите не на коса, а на червени расти, полигони, веещи се хаотично във всички посоки.

Kojima who?

Heavenly Sword, заедно **с Uncharted**, нагледно демонстрира на какво е способен хардуера на *PS3*, когато се използва правилно. Творението на *Ninja Theory* е и перфектен пример за това какви чудеса могат да се получат при комбинирането на прекрасен арт със страхотна техническа част. Наистина не знам как адекватно да опиша визията на **Heavenly Sword** в същия брой, в който ще прочетеш и ревюто за споменатия продукт на *Naughty Dog*. Ако трябва да съм честен – точно преди един месец щях да използвам същите суперлативи, които сега "изхабих" за **Uncharted**. Макар и да отстъпва с една идея на последната (донякъде и заради нестабилния фреймрейт), графиката на **Heavenly Sword** не е нищо по-малко от зашеметяваща.

Сравненията с приключенията на Дрейк обаче не спират до тук, защото на ниво презентация **Heavenly Sword** също отвинтва глави, кърти мивки и потапя кораби и гумени патета *(НИЩО не може да потопи гумените патета! Анатема! – бел. Рол)*! Абсолютен еталон за режисура на кът-сцени! Като прибавим към това феноменалната визия и най-добрите лицеви анимации, които сте виждали някога извън CG филмче, мисля, че по този показател *Ninja Theory* са ударили един стелт кил на *Naughty Dog*.

Озвучението на персонажите също е един от елементите, допринасящи за нечовешките величини, достигнати от цялостната презентация, и също не бива да бъде лишавано от хвалби, защото е не по-малко перфектно. Нужно ли е да споменавам, че и саундтракът не пада по-долу?

Berserker (My love for you is like a truck)

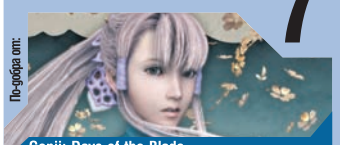
Предполагам вече ви е ясно къде точно **Heavenly Sword** се стъва по пътя към трона на Крейтъс. И драмата в случая не идва от това, че геймплеят е генерално зле, а че просто на фона на перфектните други елементи в играта стои като грозна кръпка. За съжаление някъде в опитите да направят екшън игра, максимално достъпна за масите и в същото време да предложат някои нови и интересни хрумвания, както и дълбочина за хардкор **DMC** ултрасите, *Ninja Theory* са се изгубили. На пръв поглед всички съставки, нужни за един адреналинов хак ен слаш, са налице – имаме си тонове безмозъчни противници, изключително богат набор от комбота, три различни бойни стила, адски ефектни и смъртоносни специални движения и периодично разнообразяване на екшъна с много забавни междинни мисийки, в които стреляте по-гадове с лък или могъщо оръдие. Впрочем – интересното при въпросните мисийки е, че може да използвате (и всъщност е задължително, ако искате да просперирате) анализите или тилт контрола, за да направлявате стрелите/снарядите от трето лице в нещо като булет тайм режим.

Та, за проблемите. Първият такъв е, че единственото оръжие, с което разполагате, е Божественият Меч. Еми сори, ама не се прави така в екшън игра. Друг основен кусур е липсата на блок, която дори не мислим да коментираме. Обидно бедният арсенал до някаква степен бива компенсиран от трите различни бойни стила – бърз (стандартния стил в **HS**, активен по подразбиране), тежък (при задържане на R1) и такъв с голям обсег (при задържане на L1). Интересното при тях е, че те не само ви дават различен набор от удари, но и в зависимост от това в какъв стил сте, можете да контрирате различни видове атаки. Преди всяко противниково нападение около съответната агресивна гад светва различна като цвят аура, според която трябва да определите в кой стил да застанете, за да може да осъществите каунтър. Ситуациите, в които сте заобиколени от десетки гадове с различни по вид атака, са много интересни и на моменти навяват асоциации с култовият *Dreamcast* шуутър **Ikaruga** с неговият светъл и тъмен режим. Проблемът с изключително богатия арсенал от комбота обаче е... почти тълната липса на нужда от употребата им. Просто чобанският бътън машинг е престъпно вървежен и дивелъпърите не са се сетили да сложат какъвто и да било стимул, за да ви накарат да използвате иначе красивите серии и специални атаки. Агресивното и непрестанно помпане на бутони за атака и липсата на блок превръщат Нарико в берсеркер и до голяма степен убиват трътката от екшъна. Жалко.

Друг кусур е обидната краткотрайност. И все пак е странно как *Ninja Theory* са успели за тези 7-8 часа да вкарат толкова съдържателно и интересно стори. Всъщност не е чак толкова странно – половината игра е кът сцени. И по-добре.

Откроява се **7**

По-добра от:



Genji: Days of the Blade

По-зле от:

God of War II

Визия: 9
Почти божествен! Само кадрите да не падаха от време на време. Е добре де, и растите са крайно неприятни.
Звук: 10
Божествен!
Геймплей: 6
Противоречив. Като цяло е приятна за игра, но е пълно със странни безумия.
Нужни месеци за шлифоване: 3-4
Да се оправи фрейма. Да се направи по трудна. Да се прибавят божествен боздуган/алебарда/харпун/моторна резачка и Брус Кембъл или най-добре всичките. БЛОК! Малко по-сложни пъзели. Да се намери адекватно приложение на страхотния физичен енджън! И растите разбира се. Да се махнат. Ако трябва – нула номер.

Need for Speed ProStreet

от: **MrAK**

- PC
- PS2
- PS3
- X360
- Wii
- PSP
- DS

Жанр: неориентиран рейсър **Производител:** EA Games **Разпространител:** EA Games
Изисквания: CPU 1,8GHz, 512MB RAM, GPU 128MB, HDD 8GB **Сайт:** www.ea.com/prostreet

Ако караш по идеалната линия (зелената) победата ти е почти сигурна.

Голямата издънка

За никой не би трябвало да е учудващо, че и тази година се появи нов **Need For Speed**. Подобре да не се беше появявал, ако питате нас. Поредната част от някога култовата поредица потъпква всичко, което от *EA* бяха изградили до този момент в името на... всъщност никой не знае на какво.

Още в самото начало надписът "Време е да преместим състезанията от улиците на пистите" те предупреждава, че това не е този **NFS**, който би трябвало да очакваш. Факт е, че има нововъведения, че ще бъдеш очарован от количеството автомобили и евентуално от autosculpt опцията, че ще прекараш известно време във фини настройки на колата си във въздушният тунел, но цялото потенциално очарование изчезва, когато стъпиш на пистата.

Това вече не е **Need For Speed**! Това е една доста добра рейсинг игра, лутаща се между аркадата и симулацията, която така и не успява да намери своето място в този така претъпкан от заглавия жанр. На нас ни е мъчно, но явно *EA* плюха на един от най-големите си франчайзи.

Набързо ще те осветлим за нововъведенията, пък дали са удачни, ще те оставим да прецениш сам. Като начало вече можеш по много по-сериозен начин да си подобряваш колата. Възможно е да си поръчваш отделни части, а не цели комплекти, които освен това в последствие да донастройваш. В зависимост от парите, които притежаваш, и класа, в който искаш да се състезаваш, можеш да си поръчаш и пакет части, специално предназначени за увеличаване на мощността или стабилността на автомобила. Съотношението между стабилност и скорост можеш да донастройваш в специалния аеро тунел и изобщо плюс на играта е, че частите, които монтираш, наистина се отразяват на поведението на колата. Този път – чувствително и във всяко едно отношение. Втората много очаквана новост е, че вече автомобилите търпят поражения. За съжаление този аспект на играта не е изпипан много. Наистина – външният вид на колата се променя, поведението ѝ също, но самата система от повреди е разделена на 3 – лека, средна и тежка. Леки повреди получаваш много лесно, при най-малкия сблъсък, за да се сдобиеш със средна такава трябва малко повече да се отдадеш на неразумно каране, при тежка повреда е възможно изобщо да не успееш да финишираш. Грозната работа тук е, че с повредена кола не можеш да продължиш в следващия кръг на състезанието, но още по-неприятното е, че реално няма никаква идея в това къде и как си се блъснал. Ако някой те удари отзад за "лека повреда", колата ти ще се държи по същият начин, както и при челен лек удар. В сервиза не можеш да си отремонтираш отделни части – просто решаваш да оправиш колата и срещу съответната сума си готов за нови битки по пистите. Така се губи голяма част от рейсинг и тунинг елемента. Просто изглежда "леймърско".

Разбира се, няма как да не споменем и най-голямото си разочарование: **Need For Speed: Pro Street** всъщност изобщо не е Street. Няма ги вече големите градове, в които можеш да си вилнееш на воля, няма ги полицаите, от които да бягаш, и магазините, които да откриваш, за да си направиш някой по-така тунинг. Състезанията се развиват на своеобразните американски мотор шоу-та, които са толкова популярни напоследък. През цялото време някакъв ди-джей ти мели на главата колко си добър и невероятен пилот (всъщност героят ти, не ти конкретно) и как той не се съмнява, че ще победиш, а ти се надбягваш срещу още до 8 коли по предварително зададено и оградено трасе. Ако търсиш нещо подобно, с чиста съвест ще ти препоръчаме **Juiced 2** – игра, която също излезе наскоро и е ориентирана в тази насока, като според нас е направена и доста по-добре.

За финал пазим най-голямото разочарование – **Need For Speed: Pro Street** не е Speed! Усещането за скорост, което винаги е било огромният плюс на тази поредица, сериозната аркадност и безумните взимания на завои с вратите напред... тук тези неща ги няма. Играта изглежда по-скоро мудна, дори без да споменаваме колко е ограничена визуално заради липсата на разнообразие поради повтаряемите трасета. Целият адреналин, целият кеф от безумното каране е заместен с едно псевдо търсене на симулация. А балансът между аркаден рейсър и въпросния симулаторен такъв, който по принцип е толкова труден за уцелване, тук е избягал някъде и е отстъпил място на едно безумие, люлеещо се между двете крайности без нито за момент да застане в златната среда. Това е новият **Need For Speed**. Съжаляваме, че точно ние трябваше да ти го кажем.

Средна работа **5**

По-добра от:

Повечето стандартни рейсъри

По-зле от:

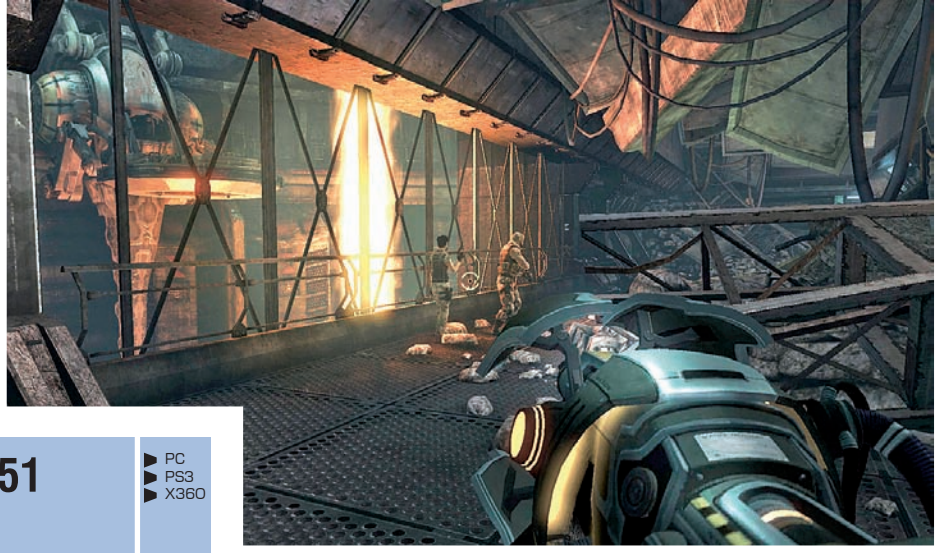
Всички Need For Speed досега

Визия: 7
Виждали сме и много по-красиви за времето си **NFS**-та.

Звук: 8
Каквото се очаква от колите. В саундтрака впечатлява най-много Junkie XL... с шестте си песни.

Геймплей: 5
Няма я тръпката при игра. Ненормално стандартна и мудна за стандартите на поредицата.

Нововъведения: 5
Ако се бяха ориентирали каква точно игра искат да правят, можеше да стане много добре.



BlackSite: Area 51

PC
PS3
X360

от: **AIDim**

Жанр: **FPS** Производител: **Midway Studios Austin** Разпространител: **Midway**
Сайт: **www.blacksitegame.com** Изисквания: **CPU 3GHz, RAM 1GB, GPU 256MB Pixel Shader 3.0, HDD 15GB**

Извънземен тероризъм

BlackSite: **Area 51** изглеждаше като любопитен проект с аспирации да надскочи посредствената си първа част и да се превърне в приятната изненада около излизането на тежкоатлетите в лицето на **Halo 3**, **Crysis** и **Call of Duty 4**. Но, уви, обещанията на Харви Смит и компания не можеше да са по-далече от истината.

Като за начало, от *Midway Austin* се кълняха в майка си, баща си и в бесилото на Саддам Хюсеин, че ще получим интелигентна история, наситена с политическа критика за войната в Ирак и конспирации от ранга на **Deus Ex**. Вместо това се оказа, че сценарият на Смит подобава по-скоро на млад студент-първокурсник, който нейде между здравото пафкане на марихуана, емо прическата, слушането на **Linkin Park** и лекциите по Политика 101, е решил че трябва да спаси човечеството от злите конспиратори, като му отвори широко очите за *Истината*. С други думи – имаме изключително неясно навързана последователност от събития, наситена с извънземни и биомеханични командоси и почти комиксов главен злодей, който постоянно крещи: "Виждаш ли как лошите чичковци в Пентагона те карат да трепеш бивш член на отряда си, само защото е станал убер-терорист!"

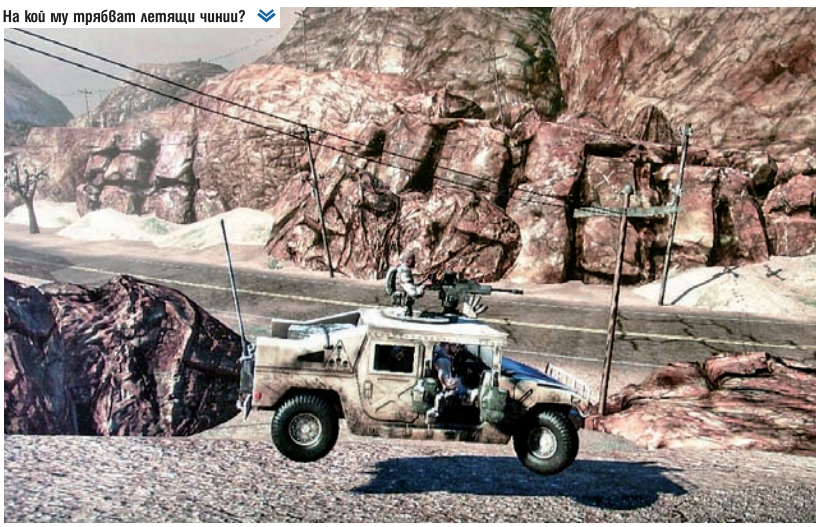
Но малоумната история въобще не е единственият проблем на **BlackSite**. На пръв поглед визията, използваща *Unreal 3.0* енджин, е на доста високо ниво, с красиви камънаци, детайлни текстури, добре изглеждащи персонажи, динамични сенки и някой-друг деструктивен обект. Но и най-добрият енджин не може да компенсира фрапиращо празните и скучни нива, които дизайнерите са сътворили. Четири стени и две масички може да бяха достатъчни преди 6-7 години, но в днешно време са си направо обида към некст джена. Единствено някои сцени из предградията на разположеното до Area 51 градче, Рейчъл, правят добро впечатление, но те са само бегъл намек за това, което играта можеше да бъде.

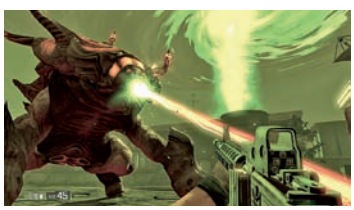
В **BlackSite** се разказва за лоши извънземни, но паранормалните явления в нея не се изчерпват със зловещо изглеждащите и неприятно агресивни зверчета. Можеш да се насладиш на странно самоубийствени врагове, напомнящи за зората на FPS-ите, висящи във въздуха оръжия, левитиращи джипове, текстури с неопределен произход, минаващи заплашително през отряда ти, скриптове които отказват да се активират и те принуждават да лоуднеш последния сейв, мистериозни гърчове на фрейм-рейта в последното ниво и какви ли още не чудеса на дигиталната ера, които и сам можеш да откриеш. За *PC* сме виждали и по-фрапиращи случаи, но **BlackSite** определено е солиден претендент за най-бъгава игра за *Xbox 360*.

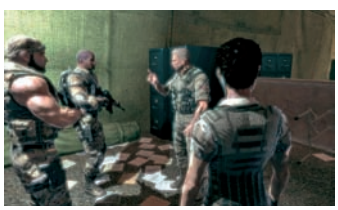
Ако си готов да преглътнеш всичките плювни, излети дотук, и *наистина* нямаш какво друго да подхванеш в тези наситени с невероятни заглавия месеци, поне екшънът е достатъчно адекватен, за да оправдае минаването на иначе много кратката (под 5 часа) кампания. Налице е стандартният пистолет-автоматче-снайпер-базука арсенал с футуристична помпа и плазмена пушка за цвят. Повечето време ще си караш с автоматчето, като от останалите оръжия реално ще ти се налага да прибягваш само до снайпера и базуката за някои от босовете. Подобно на всеки втори шуутър в днешно време, има и някоя-друга сцена с превозни средства. Карането на джипове е жалък опит за плагиатстване на **Halo**, но придружаването на военен конвой из Скалистите планини с хеликоптер и последвалата битка с гигантско червеоподобно е може би най-впечатляващият и кинематографичен момент в цялата игра.

Тук е моментът, в който се предполага да въздъхнем тежко и да се отдадем на размисли относно гейм индустрията и колко неприятно е да ни обещават лъскав диамант, а вместо него да ни пробутват кучешки барабонки. Но айде да ги прескочим този път.

На кой му трябват летящи чинии?







Средна работа **5**

По-добра от:

Alpha Prime

По-зле от:

Area 51

Визия: 6
Технически е добре, но пустите нива развалят картинката.

Звук: 5
Незапомняща се музика, стандартни ефекти и дразнещо озвучаване на персонажите.

Геймплей: 5
Кампанията е изключително кратка и не предлага нищо, което не сме виждали другаде... освен бъговете.

Паранормалност: 10
Някой да донесе мухобойката!

Видимо малкият брой локации в играта се компенсира от съществуването на алтернативно (шадоу) измерение.

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

от: **ShadowTrance**

▶ PC

Жанр: **RPG** Производител: **Obsidian Entertainment** Разпространител: **Atari**
Сайт: **www.atari.com/nwn2/motb**

Тъмният, непреодолим глад... за още D&D!

За по-младата генерация, включително и мен, оригиналният, **Neverwinter Nights (NwN)** е специална игра. Визуално богатият екшън и класното D&D приключение, опаковани в съвременна графика, позволиха на поредицата да се нареди сред най-съществените заглавия за *PC*, които вдъхнаха живот на ролевия жанр в последно време. Още по-задоволителна е тенденцията, че всяка следваща игра от сагата изкачва поредното стъпало към трона и заслужената титла за най-добро *D&D* приключение. Възход, за който несъмнено трябва да благодарим на *Obsidian Entertainment* – студио, което по никакъв начин не може да се нарече случайно. Хората, отговорни за **NwN2** и неговия експанжън **Mask of the Betrayer** (**MotB**), водят своите корени от емблематичното поделение за роул-плей заглавия на *Interplay*, *Black Isle Studios,* създали икони в жанра като **Planescape: Torment**, **Fallout** и **Icewind Dale**, и в последствие ликвидирани покрай финансовата агония на корпорацията.

Често чуваме, че добрите идеи живеят вечно. Без съмнение, но далеч по-задоволително е когато виждаме тези идеи реализирани от време на време. С **MotB** тази реализация е факт и може да ни припомни вкуса на една наистина епична история.

В случай, че си пропуснал приключенията около **NwN 2,** експанжънът ти прави услуга, позволявайки да използваш съществуващ или генериран персонаж над 18-ти левъл в едно ново сюжетно начало. Единствената важна връзка между минало и настояще в **MotB** е сребърното парче от меча на Гит, забито в гърдите ти, или по-точно неговата липса, тъй като на негово място е зейнала видимо смъртоносна рана, неумело съшита от деятеля на тази зловеща манипулация. Вместо спомен за случилото се до този момент и победата над Краля на Сенките в **NwN 2**, героят изпитва необяснима празнина и новооткрит глад, който може да бъде обуздан единствено чрез поглъщането на духове (всички елементъли, феи и безплътни немъртви) из света на Forgotten Realms, което накърнява самата есенция на природата. С ужас установяваш, че в твое лице обитателите на Рашемен виждат неизлечимо болно и прокълнато чудовище, което заслужава единствено смърт. Ето така започва твоята история в **MotB** –история, която не просто ще те срещне с неизследвани кътчета от D&D митологията, а ще ти даде правото на избор между добро и зло по уникален начин.

Какво означава това? Ако прегърнеш проклятието си, дадеш му воля и го превърнеш в ядро за мрачното си съществуване, поглъщането на духове ще се превърне в твоя най-голям източник на сила и твоята най-голяма слабост. Ако пък поемеш по пътя на доброто, гладът ти ще се превърне в неумолим враг, с който ще трябва да се справяш всеки ден. Ала истинското богатство на **MotB** е заложено в неговия финал, изпълнен с толкова много смисъл, че наистина би се почувствал глупаво или пък удоволетворено от изборите си по време на играта. **MotB** има потенциала да те накара да се замислиш, да предефенира параметрите ти за добро и зло, срещайки те с нещо повече от човешки съдници и захвърляйки нагло в лицето ти морални въпроси, които едва ли би очаквал от изделие на ентъртейнмънта.

Освен великолепния сюжет и интригуващи спътници, които е трудно да те оставят безразличен, експанжънът е изключително щедър и добавя шест нови под-раси, два основни класа и пет престижни класа. Зашеметяваща колекция, която поне за мен се изроди в една седмица, посветена единствено на тестване и комбиниране на класовете (в последствие заиграх дори с чист монах, но така е когато човек прекалява).

Ще ми се да разполагах с мястото и да ти разкажа в подробности за играта, ще ми се да те убедя колко по-зрял е станал **NwN** в лицето на този експанжън. Това съвсем не е онова ролево екшънче, което се опитваше да разказва D&D истории с епични пропорции. Това е играта, това е *историята*, заради която мудният графичен енджин, скапаната камера и дървеният интерфейс нямат никакво значение. Това е просто едно D&D бижу.

Шедьовър **9**

По-добра от:

Neverwinter Nights 2

По-зле от:

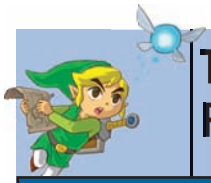
Planescape Torment

Визия: 8
Богата и ефектна графика, която е трудно смилаема не само за хардкор RPG феновете, но и за компютъра ти.

Звук: 9
Невероятен във всяко едно отношение!

Геймплей: 7
Още в **NwN 2** единственият голям плюс, който открих, е Quickcast менюто.

Сюжет: 10
Една графа, която виждаме все по-рядко в оценяването на игрите. Добре е да си припомним колко е важна понякога.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

▶ DS

от: **Detonator**

Жанр: **Action-Adventure** Производител: **Nintendo** Разпространител: **Nintendo**
Сайт: **www.zelda.com/phantomhourglass/**

Най-добрата игра за NDS до момента!

Не ви ли се струва магия фактът, че всяка нова **Зелда** успява да надгради предшественика си, да обезоръжи критиците и едновременно с това, като на шега, да спечели нови попълнения към многобройната армия от почитатели? И всичко това става на базата на една и съща простичка история за Линк, който спасява принцеса Зелда. Подобно нещо може да се случи единствено с игрите, правени с любов, талант и фантазия. С игрите, изсечени в картата на геймърските сърца. Моето е гъсто нашарено с буквичката **Z**.

Z като Zelda.

Линк започва поредната си авантюра на остров с карибски изглед и ако си играл **Wind Waker**, веднага ще направиш подобаваща асоциация. Същата бодра атмосфера на пиратски бабаитлък, облечена в шаренки селшейдинг дрешки.

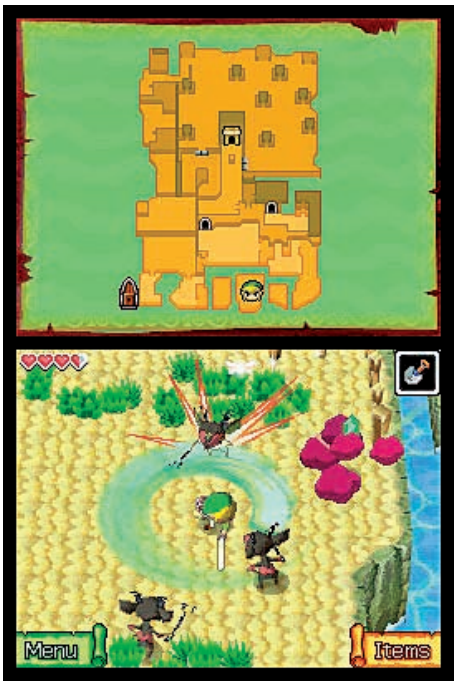
Няма как да не отделя внимание на управлението – тук то не е сложено колкото да има бучкане със стилоса по екранчето, което да дразни *PSP*-феновете. Това е алфата и омегата, *DS*-управление, имплементирано по толкова кадърен начин във всеки елемент, че се плескаш по челото и мълвиш с благоговение "лелее, тия японци са луди, как са го измислили това?"

Всички досадни дейности са преродени в нова, далеч по-привлекателна форма – можеш да драскаш фигури по разни таблети и така да решаваш загадки, да чертаеш траекторията на бумеранга, да си водиш бележки за неща, които може да са ти нужни по-късно. Примерно чертаеш със стилоса на картата тъста стрелка и надпис "Много пара – тук, ама ти трябва чук!"

Накъде в бурна пиратска авантюра без подходящия кораб и прилежащия към него емблематичен капитан от породата на морски Вълк (Вагенщайн, седни си), питаш ти. Наличният носи звучното име Лайнбек и когато трябва да бродиш между островите, поемаш чрез него контрола на корабчето. Системата е така да се каже полуавтоматична – чертаеш маршрута предварително и гемийката кротко се насочва към избраната цел. По пътя естествено не броиш мухите, ами си зает да обстрелваш вразите с оръдие и да съблюдаваш за разни аномалии като внезапно появили се скалички и препятствия. Туктаме ще намираш карти на потънали морски иманета, ваденето на които също е доста забавна мини-игра. Самият кораб се ъпгрейдва с намерените части, а ако си набавиш цял тематичен комплект, му подобряваш характеристиките.

Понеже предизвикателствата се многобройни, Линк се нуждае от подходящите оръдия на труда за преодоляването им. Инвентарът включва няколко уникални предмета с чиято помощ продължаваш напред. Пъзелите наистина са страхотно измислени и вплетени перфектно в геймплея. Може би са с една идея по-лесни от очакваното, но в никакъв случай не са досадни. Длъжен съм да призная, че няма нито един момент, в който нещо в играта да седи изкуствено и не на място. Лека критика отнасят само екшън моментите и това, че трябва да се връщаш в Hourglass Castle, за да минаваш едни и същи предизвикателства по няколко пъти. Това определено ме раздразни, въпреки че с новооткритите джаджи се придвижваш през пъзелите по-скоростно. Умирането в играта е също доста трудно осъществимо. Към средата Линк притежава толкова много живот, че може, въпреки многобройните врагове и капани, да мине цяло ниво с ръце в джобовете, подсвирквайки "Ода на радоста".

Линк пробва нова CS тактика - Мятане на бумеранг зад кьоше.



Няма как да не спомена и наистина уникалните босове. Любим ми е Crusty Crab, където виждаш Линк на горния екран през очите на звяра и... ох, хайде да не спойлвам.

Атмосферата на всяка локация е уникална и със свои характерни особености във флората и фауната. Трябва доста наблюдателност и внимание, за да преминеш някои предизвикателства, което води до вманиачаване в очертаването на въображаеми линии между случайни палми. Пък и помня как един надъхан Линк прекопа с ентусиазма на селскостопански труженик целия плаж в търсене на поредното съкровище. Май аз го управлявах...

Phantom Hourglass не трябва да се играе бързо. Трябва да оставиш колекционерската страст да те завладее – а предмети за колекциониране колкото щеш. Съществува и възможност за мултиплейър, който не изпробвах, понеже винаги съм взимал приключенията на Линк за нещо, което трябва да си изиграеш сам.

Ако някой пак заговори за криза в геймминга и липса на идеи, нека пробва **Phantom Hourglass**. Сигурен съм, че резултатът ще е един – двеста и двадесет удара в минута на геймърското сърце и един на челото – в земята! Дълбок поклон пред големите от голямото *N*!

Шедьовър **9**

На нивото на:

The Legend of Zelda: The Wind Waker

По-зле от:

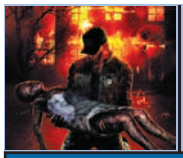
Следващата Зелда?

Визия: 10
Максималното, което може да предложи *DS*. Следва по петите тази на **Wind Waker.**

Звук: 9
Перфектна музика, запомнящи се мелодии и звуци.

Геймплей: 9
Наистина гениални геймплейни идеи. Уникално управление, употребено в интересни пъзели.

Използване на хардуер: 10
Nintendo за пореден път показаха как трябва да се използва правилно хардуерът им.



Silent Hill: Origins

PSP

от: **Roland**

Жанр: **Survival Horror** Производител: **Climax** Разпространител: **Konami**
Сайт: **www.silenthillorigins.com**

Гнусна, жалка имитация! Умри!

Beware the Butcher, Travis! He didn't make it in the SH2 casting!

Едва ли има шанс да стигнеш до тази игра, ако не си фен на **Silent Hill** серията, тъй че и аз ще си напиша материала от гледната точка на такъв. Ако пък не си фен, нямаш работа на тази страничка, така че по-добре отгърни примерно на **Mass Effect**-а на Вълка. Хем там и играта е хубава...

За разлика, уви, от **Origins**, която е едно доста посредствено и разочароващо заглавие, но да караме по ред.

Историята ни запраща седем години преди събитията от първата част на поредицата. Главният герой Травис Грейди е... тираджия... който има проблеми със спомените от детството си, а именно – не са му в наличност. Една нощ човекът си кара... тира... по магистралата към Бреъмс и решава да мине напряко през Сайлънт Хил. В резултат се натриса на пожара, изгорил Алеса Гилеспи, а оттам нататък – в кошмарите, сътворени от нея.

Проблемът на сторито ще ти стане очевиден още в първия половин час. Липсва му всякаква дълбочина и психология. Също като в **SH2**, героят ти е изтормозен, обаче тук не ти пука за него, защото е...ми тираджия. Също като в останалите игри от серията, чудовищата са извратени и гнусни, но в **Origins** никое от тях не символизира нищо. Просто подбрани на случаен принцип изроди. Половината от тях на всичкото отгоре са крадени от други части на **SH** митоса. В крайна сметка сюжетът ни довежда до началото на **SH1**, но в него няма какво да задържи вниманието ти. Разкритията за миналото на тираджията са вяли, скучни и очевидни още от втората зона (санаториума), а връзката му с Алеса е точно никаква.

Появяват се и познатите ни от първата игра Далия Гилеспи, доктор Кауфман и мед-сестрата Лиса, която тук е още по-разпътна, отколкото беше в **SH1**. И тримата обаче са абсолютно излишни и сложени само колкото феновете да си кажат "а, тия ги знам!", а Лиса хептен с нищо не може да оправдае присъствието си. Просто се шматка из града, за да ѝ гледаш краката...

След като единият от двата елемента, оправдаващи играенето на **SH**-заглавие (история и атмосфера), е в кофите, да видим и другия. Атмосферата, уви, също е малко... позаспала. Самият град е точно толкова крийпи, колкото винаги е бил, местностите, сред които се мотаеш – също. За съжаление обаче и там имаш чувството, че пичовете от *Climax* просто са плескали локации на случаен принцип, без никаква особена връзка с историята или героя. Посещението в театъра със същия успех можеше да е такова във фабрика за паста за зъби.

Една от големите подигравки е, че музиката, макар и отново писана от гения Акира Ямаока, е тотален крап и няма *едно* място, където да е наистина силна или атмосферична.

Най-грубата гавра с атмосферата обаче е геймплейна. Алтернативният свят – най-силното средство на серията да ни накара да почувстваме, че самият град ни мрази и иска да ни нарани – вече е изцяло под твой контрол. Навсякъде, където има огледало, можеш свободно да се прехвърляш напред и назад между двете версии на Сайлънт Хил. Няма го напрежението дали и кога ще се случи промяната, просто лека досада, когато осъзнаеш, че единственото, което ти носи алтернативният свят, са още стаи за мотане. Скука.

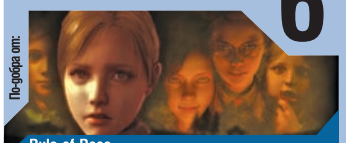
Абсурдите обаче не свършват дотук. Че камерата е гнусна, е ясно още преди да си пуснал играта, след като нямаш втори аналог на PSP-то, но това рядко създава големи проблеми. Най-жалката страна на геймплея е бойната система. В **Origins** буквално се спъваш в чукове, щанги, закачалки, греди, лостове, вибратори и какво ли още не. "Хитрата" идея е, че всяко оръжие се чупи след... три-четири удара. Буквално. Млатиш лигаво бройлероподобно и очевидно меко нещо с *катана* и тя се чупи в края на битката! От възмущение пред монстър дизайна, явно... Огнестрелните оръжия също са излишно много (всъщност цели *шест*) и е малко вероятно някъде да усетиш недостиг на амуниции. Играта е бъкана и с предмети за хвърляне, но дори ако се абстрахираме от смехотворността на това да вървиш с 4-5 портативни телевизора, няколко тостера, преносими шкафчета и една-две туби медицински спирт (сериозно!) в джоба, повечето гадини просто са твърде бързи, за да успееш да метнеш нещо по тях, преди да са ти зашили един.

Въпросните врагове, впрочем, са ужасна досада. Повечето гледат да ти се усучат около врата, в който случай куик-сикуенсваш, за да се измъкнеш, но *не и да им нанесеш демидж*. Просто им бягаш. Антиклиматично, *Climax*... Разбира се, пораженията не са съществен проблем, тъй като медицината се е разляла по целия Сайлънт Хил и **Origins** се дави в медкитове, ампули и прочее познати ни от предните игри илачи.

Ако всичко това не е било достатъчен намек, нека ти го кажа в прав текст – освен с мизерно стори и атмосфера, **SHO** е и *доста* лесна. Няма труден бос, няма труден пъзел, няма недостиг на амуниции или кръв. Само калпава бойна система, скучни локации, нулев фактор на страх и лека досада с примес на *много* кражби от предните игри. Играта дори не е толкова лоша. Просто е *страшно* разочароваща...

Добра **6**

По-добра от:



Rule of Rose

По-зле от:

Silent Hill 4

Визия: 7
Стандартната за поредицата. Добро ниво, като за PSP, мизерно като за кърент джен. Една адски стилна анимация с Алеса накрая.

Звук: 6
Класическите **Silent Hill** звуци. Носталгия. Долнопробна музика. АНАТЕМА!

Геймплей: 6
Противоречив. Хем типичен за поредицата, хем недоизпипан. Малоумни нововъведения.

Rip-off: 9
Не е номерът да откраднеш няколко елемента от старите игри, *Climax*. А и да беше, не сте крали кадърно. За бога, има Пирамид Хед-уонаби! Колко жалко е това?!

▶ PS3

Folklore

От: **Jeru**

Жанр: Action-Adventure-RPG | **Производител**: Game Republic
Разпространител: SCEE **Сайт:** www.folklore-game.com

Folklore е странна игра. Не само защото миксира по доста интересен начин екшън и RPG елементи и прибавя към тях щипка олд скуул PC ъдвенчъринг, но и защото успява да бъде забавна, при все, че ти е трудно и досадно, докато навлезеш в нея, а веднъж навлязъл – геймплеят бързо започва да ти се струва повтаряем.

Основният двигател на това хибридно заглавие несъмнено е сюжетът. В света на **Folklore** животът не свършва, когато човек умре. След неизбежното за всеки простосмъртен ритване на камбаната, той се пренася в света на мъртвите, където спомените на последните се срещат под формата на множество "афтър дет" животи. Двамата ни главни герои биват въвлечени в броденето из недъруърлда по различни причини. Елън получава писмо от загиналата си преди много време майка, която я моли да отиде в ирландското селце Дуулин. Кийтс, автор в окултно списание, на свой ред бива привлечен в Дуулин от странно обаждане, в което жена твърди, че е нападната от феи. В последствие пътищата на двамата персонажи се преплитат и те тръгват да разбулват мистерията. Макар и сторито да не звучи кой знае колко оригинално, определено е дълбоко и би задържало интереса не само на филмноар маниаците. Една от неприятните стъпки за историята обаче е рядкоста на анимираните кът-сцени, като по-голямата част от сюжета се разкрива чрез статични, неозвучени, комиксоподобни кадри. Което е повече от жалко, предвид доста красивата визия на **Folklore**. Макар и с изключение на страхотното осветление, чисто технически произведението на *Game Republic* да не впечатлява кой знае колко, артът е невероятно красив. Всички локации, въпреки линейността си, са адски разнообразни и колоритни. Същото може да се каже и за съществата, населяващи света на мъртвите. Заговаряйки за последните, мисля, че е редно да премина към геймплея. В моментите, прекарани в недъруърлда, играта общо взето е стандартен екшън с леки RPG елементи. Разнообразието от гадини има отношение не само към визията, но и към геймплея, защото след всеки убит противник имате възможност да изсмучете душата му чрез тилт контрола на *PS3* пада. В последствие колекцията ви от души се използва за атаки, като за целта на всеки от фейс бутоните на пада "прикачате" определен соул. Това всъщност е и единственият начин за атака във **Folklore**. Интересното в случая е, че визуализацията на самите "удари" реално е атака на мапнатото на съответното копче същество, всяка от които – с различен ефект. При многократно изсмукване на един и същ вид души пък подсилвате съответната си атака, здравето си или намазвате някоя друга облага. Адски идейно като цяло и сравнително добре реализирано.

Във времето, в което не се правите на Разиел, се моткате из Дуулин в изпълняване на семпли задачи, състоящи се основно в това да говорите с различни NPC-та и да им помагате за различни проблеми, като в замяна получавате предмети, свързани по един или друг начин с мъртвите им близки, благодарение на които може да посещавате недъруърлда. Тази част от играта е леко мудна, но не и до такава степен, че да ви отегчи.

Проблеми, разбира се, не липсват. Малки, но много на брой. Чести и сравнително дълги зареждания между отделните местности, лека репетативност в геймплея (дължаща се до голяма степен на това, че ако искате да проследите изцяло сторито, ще трябва да преиграваме повечето чаптъри и с двамата герои), дразнеща линейност и множество други дребни дразнители. Озвучението също е противоречиво, не само поради липсата на **Dropkick Murphys** и **Bloody Irish Boys**.

Като цяло **Folklore** успява да се открои като един от сравнително читавите *PS3* ексклузиви, така че ако идейните, но леко противоречиви заглавия не ви плашат – давайте смело.

7/10

▶ PS2
▶ Wii
▶ PSP

Manhunt 2

От: **Snake**

Жанр: Stealth Action | **Производител**: Rockstar London
Разпространител: Rockstar Games **Сайт:** www.rockstargames.com/manhunt2

Създателите на първия **Manhunt** без съмнение са разсъждавали като Илай Рот (видимо просто и необяснимо надценено момче, върхът в чиято кариера май си остава онази напушена сценка от **Cabin Fever**) с **Hostel** – дай сега, батка, да вкараме някакви нечовешки сцени на насилие, пък после може и да измислим някакъв сюжет, който да ги обедини по някакъв начин. Създателите на **Manhunt 2** (зачуканото в Лондон подразделение на *Rockstar*, от които се очаква да си убиват някак времето, докато *същинският Rockstar* прави **GTA IV**) пък закономерно са разсъждавали като Илай Рот с **Hostel 2** – уф, батка, малко очи, малко пръсти, две-три сухожилия... бе то някакво много постно се получи деа, аз ся скандален ли съм, или що. Водени от тези разсъждения, и двете половинки на сравнителния ни анализ се понаакаха. Първата, защото сътвори нещо като софт-снъф филм с елементи на разсъждение как да отрежем пенис с градинарска ножица, който някак не ни допадна. И на всичкото отгоре си покани за роля Станислав Яневски от **Хари Потър и Еба-Ли-Го-Кво-Беше**, който успяваше да изглежда тъпо дори в компанията на Даниел Радклиф, което си е постижение с космически пропорции. Втората, защото сътвори такава кървавица, че *Сони*, *Майкрософт*, *Нинтендо* и *Пиратите от Славейков* отказаха да я разпространяват, игнорирайки някак факта, че с тези мазни *PlayStation 2* текстурки и енджин на шест години, най-скандалното нещо не са нискодетайлните виоленции, а фактът, че играта изобщо излиза на пазара и някакви хора дават пари за нея. Наместо да укротят скандалните си страсти обаче, от *Rockstar London* проявиха упорство, сложиха едни безумни филтри върху сцените на насилие – които, както помним от казаното десетина реда по-горе, не бяха просто

пиперлива подправка, а основата на замисления геймплей – и се опитаха да ни пробутат кастрираното си по този начин отроче. Без да им хрумне, че **Manhunt** без кървища е нещо като **Dead or Alive Xtreme** с дрехи.

Извън насилието, геймплеят в **Manhunt** услужливо се ограничаваше до нещо като **Thief/Splinter Cell** за бедни (извратеняци) – сенки, из които да се криеш, и врагове, които да издебнеш в гръб. Единственият плюс на първата игра (освен насилието, както се разбрахме) се криеше в непрестанния страх за живота ти, защото ако трима бандити се засилеха към теб, а в близост нямаше сенки, това автоматично означаваше край на играта и генерираше немалка доза напрежение и необходимост да планираш всяка своя стъпка. В **Manhunt 2** са опропастили дори и това с възможността да чупиш източниците на светлина и реално да създаваш скривалища където ти е кеф. Двата налични финала не са особено добра база за преиграване, а лудостта на героя ти е нещо, което стои поскоро като преписано от **The Suffering**, отколкото като качествен геймплеен мотив. Категорично обявявам това за най-слабата игра с *Rockctar* логото, поне докато не видя как колиш вразите с уи-моута на симпатягите от *Nintendo*.

4/10

PC
Wii
DS

Rayman Raving Rabbids 2

От: **Snake**

Жанр: Party | **Производител**: Ubisoft Montpellier **Разпространител**: Ubisoft
Сайт: ravingrabbids2.us.ubi.com/

Зайците се завърнаха подобаващо – с гръм, трясък и цял самосвал простотия. Точно както ни харесва. От *UbiSoft* ужасиха до абсолютния предел старите фенове на скокливия мутант с жълтеникавия перчем и крайници, бунтуващи се срещу закона за телесната цялост, измествайки фокуса от Реймън към Лудите Зайци вече втора поредна игра. Всъщност фокусът беше изместен в първия **Raving Rabbids**. Във втора част Реймън директно е *изваден* от уравнението, не присъства на обложката и са му спестени дори жалките, но симпатични наченки на история с арената и бягството от затвора от предната серия. Тук сюжетът започва и свършва с иначе крайно културовото интро – Зайците нахлуват в нашия свят, Перчемът нахлува след тях, за да ги озапти, и... мини-игрите започват. За разлика от единицата, принуждаваща те да минеш сингъл кампанията, за да отключиш предизвикателствата за мулти, в **Raving Rabbids 2** имаш тематично групирани (по континенти) мини-игри, които от самото начало могат да бъдат играни от четири човека едновременно. Което всъщност адски ни допадна, защото просто вадиш диска от кутийката, отваряте водката и дружното надцакване в най-малоумната серия от мини-игри, която можеш да си представиш започва без никакви излишни предисловия.

Но все пак сме длъжни да предупредим, че много по-сериозната мулти насоченост от преди просто убива удоволствието от някои предизвикателства, ако ги играете по-малко от четирима човека. Прецакването в класната стая, подхвърлянето на горещата торта, преследването на спайдър-заека и дори волейболът губят огромна част от чара си ако един, два или три от включените в надпреварата зайци са безлични, управлявани от скромното си ИИ опоненти.

Иначе да опишеш подобни застрашаващи здравия разум количества простотия в няколко хиляди жалки символа ми се струва доста нелепо начинание, за това ще се придържам към сухите факти, а напълно заслужената от Зайците кретения ще оставим да се излее в заплануваното бъдещо видео-ревю. И така:

За разлика от своя издънил се в опитите си да бъде мултиплатформен предшественик, запазил наченки от колорита си единствено при *PS2* порта и загубил целия такъв на *PC* и *X360* (при все, че последният печели червена точка заради крайно дебилния, ексклузивен за платформата баскетбол с крави), **Raving Rabbids 2** е наличен само за *Wii*, където всъщност си му е и мястото. Хуморът за пореден път е по оскаруайлдовски витиеват и изтънчен и е намерил пиковите си моменти в игра, където си се разположил на триумфалната арка, друсаш онанистично бутилка газирана напитка, изпиваш я и заветната ти цел е да разрушиш половин Париж с породената от тези жизненоважни действия уригня. Или пък в социалната драма, запратила заешкото ти алтер-его над някакъв бар и принудила те да плюскаш моркови и да храчиш с чувство на изпълнен дълг към родината в чашите на клиентите. Или в епоса, подтикнал те да се напапкаш с боб от тава с размерите на Олд Трафорд и понесен на силата на пръднята си да пресъздадеш не по-малко изпърдяната рейсинг сцена от **Епизод Едно** на **Звездните**. Добави към това новите музикални игри, явяващи се лайт-версия на разпенено чакания от нас **Rock Band** (заебаващи танците и даващи възможност на четири заека едновременно да свирят на различни инструменти, размахвайки щастливо уий-моутове и нунчаци), и новите стрелкови игри, представляващи заснети с камера реални световни локации, из които са прибавени анимационни зайци за анихилация и като цяло е доста смешно. Отбележи си с прискърбие следните факти: **Raving Rabbids 2** е неприятно лесен, саундтракът не се доближава дори на километър от заложената в оригиналния такъв дебилия, някои от мини-игрите (шахът, змията, пазарските колички) са абсолютно безумни и излишни, а повечето от иначе добрите такива – както споменахме – просто не са достатъчно забавни, ако отборът от четирима не е пълен. В крайна сметка – крачка назад спрямо оригинала, който обаче беше толкова откачен и ни е толкова любим, че крачка в *каквато и да е* посока спрямо него си е един вид прогрес. Ако имаш достъп до *Wii* – не се колебай изобщо. Повече по темата – скоро.

7/10

▶ X360

Project Gotham Racing 4

От: **MrAK**

Жанр: racing | **Производител**: Bizarre Creations **Разпространител**: Microsoft Game Studious **Сайт:** www.bizarrecreations.com/games/pgr4/

На това ревю не му трябва и половин страница. Може спокойно да се вмести в едно изречение: "Новият **Project Gotham Racing** е като предишния, ама има мотори." И все пак в интерес на рецензентската ми същност, ще трябва да се напъна и да допълня и остатъка от материала с нещо различно от скрийншоти. Едва ли има незапознати с поредицата **PGR**, явяваща се флагман при аркадните рейсъри за *Xbox*. Колкото **Forza Motorsport** е симулатор – сложна, с хиляди настройки и реални писти – толкова **PGR** е игра от типа "мръсна газ и ляв мигач и си в мелето". Вярно, има някои настройки по колите, но в тях не е задълбано толкова, колкото във визуалните глезотийки, например. Нови коли и екстри за тях купуваш посредством разменната единица в **PGR**, така наречените "кудоси". Тях изкарваш посредством печелене на състезания и различни изпълнения на пистата, като влизане в завой с ръчна, шеметни изпреварвания, задържане на първа позиция за една обиколка и подобни. Играта не е единствена в това отношение, за да я обявим за много специална. И все пак, ако не броим **Test Drive Unlimited**, който се клатушкаше между аркадата и реализма, това е първото заглавие от такъв калибър, което противопоставя мотоциклети и автомобили. Това специално в моето мрачно сърце я прави специална, защото за който не знае, съм фен на моторите. При това – краен. В този ред на мисли – има съществени разлики при каренето на мотор и автомобил в **PGR4**. Едната, разбира се, е че от колата не можеш да паднеш. Не че от мотора е много лесно, де – аркадността в общия случай те държи залепен на пистата дори при най-малоумните ти изпълнения. Реално трябва да се удариш почти челно или да влезеш под някоя кола, за да изпуснеш мотора. Освен това на двуколесно возило кудосите се изкарват доста по-лесно. Просто трябва да задържиш мотоциклета на задна гума или да я "изпилиш", за да изкараш малко екстра кинти.

Пистите са доволно много на брой, повечето тесни и изискващи поне малко майсторлък зад волана, но играта е прощаваща. Ще станеш свидетел и на едни от най-приятно направените метеорологични ефекти в подобен род заглавие, но за съжаление влиянието им върху пътната настилка е минимално. Състезанията коли срещу мотори са най-малкото зрелищни, а ако добавим и избора от над 120 превозни средства, би трябвало вече да си представиш силата на мултиплейър емоцията.

За графика и звук е безсмислено да говорим при рейсинг игри от това поколение, но специално искам да отбележа, че музиката е в шестицата. Чуй само откриващото парче на **Prodigy**.

8/10

▶ PC
▶ PS3
▶ X360
▶ PSP

SEGA Rally

От: **Koralsky**

Жанр: racing | **Производител**: SEGA Racing Studio **Разпространител**: SEGA Europe **Сайт:** rally.sega-europe.com/en/

Ще започна (и почти ще завърша) с малко лично и мега непрофесионално отклонение – оригиналното **Sega Rally** и до ден днешен си остава най-добрата рейсинг игра, до която някога са се докопвали издължените ми лапи. Истината е, че без неговата аркадна и *Saturn*-ова поява, вероятно любимата ти **Colin McRae** поредица би имала един доста по-различен облик. В оригиналното **Sega Rally**, геният на *Тецуя Мицугучи* (**Rez**, **N3**, **Lumines**) за първи път беше показал всеобхватния си игрален мироглед – любителите на виртуалния рейсинг по целия свят цвилеха от кеф. През същата година дори доста несполучливият от маркетингова гледна точка *Saturn* успя да се противопостави донякъде на недосегаемия *Psone*. И всичко това заради четири перфектно балансирани писти, появата на истинска физика в състезателна игра, феноменална визия, три автомобила, уникално силен рокаджийски саундтрак и много състезателно чувство. О, щях да забравя – и превърналия се в поп-културен рефрен напев след злощастен завършек на дадено състезание – "*Game Over….. YEAHHHH!!*" В интерес на истината, в един момент от живота ми бях прекарал толкова много часове, играейки **Sega Rally**, че когато ми се наложи да прибера фордчето на един приятел от Златни Пясъци до Аонсо докато

бяхме студенти, очаквах всеки момент да чуя от въображаемия ко-пилот – "*Long medium left baby!*" Знаех, че съм преминал всякакви граници. А също, че и до ден днешен не се е появило заглавието, което да ме накара да се чувствам по същия начин. **Revo** в никакъв случай няма да достигне върховете на своя оригинал, но застава директно след *Негово Величество* и на светлинни години пред няколкото кухаритетни продължения. **Sega Rally Revo** в първото рейсинг заглавие от **Burnout** насам, в което използваната думичка *Arcade* в рекламните слогани е абсолютно валидна. Грабваш (по възможност на конзола), играеш, печелиш. Толкова е просто. Наред с прекрасната визуална обработка, англичаните от *Sega Racing Studio* са направили и малка физична революция с деформиращия се в реално време терен. Всъщност, я директно към най-близкия магазин, в който се продава развлекателен софтуер. От там нататък си знаеш.

8/10

PC
X360

F.E.A.R. Perseus Mandate

От: **doomy**

Жанр: FPS | **Производител**: TimeGate Studious
Разпространител: Sierra Entertainment **Сайт:** www.whatisfear.com

Имало едно време студио, наречено *Monolith*. Големи и корави хора, монолитни. Дарили са народа със сигурно половината от най-качествените FPS-и. Между тях и **F.E.A.R.** Решили те, след частичното си участие в напълно задоволителния експанжън на играта, озаглавен **Extraction Point**, да си починат. Всъщност не да си починат. Да насочат усилията си към *истинския* наследник на техния *The Ring-meets-The Matrix* шедьовър – **Project Origin**. И правилно решили – стига вече са претопляли старата манджа. Обаче имало в съседното кралство едни батковци, зовящи се *Sierra Entertainment*. Те тропнали по масата и решили да припечелят още малко и да си "довършат" историята. И сбъркали. Много. Защото плодът на това решение се оказал **Perseus Mandate**, за който имаш съмнителното удоволствие да четеш на тези редове.

Фабулата на играта върви паралелно с тази от **Extraction Point**. Ти си част от Делта отряд, пратен да търси вездесъщия Фетъл и армията му от клонинги. Развръзка пак няма. Чакай **Project Origin**.

Три нови оръжия и една нова гад. Това са нововъведенията в **Perseus Mandate**. Към частта с арсенала добави факта, че липсват някои от добрите пушкала, налични в **Extraction Point**, а две от новите са абсолютна гавра с добрия вкус и са неизползваеми. Единствено оптичният минигън е симпатичен. Гранатометът и чейнлайтнинг-генератора (няма ташак) ще използваш в 2-3 схватки и толкоз. Новата гад е търгав и издръжлив клонинг. Бравос!

Инак схемата е същата. Канал, битка с клонинги, офис, битка с клонинги, видение, битка с клонинги, офис, видение, Alt+F4, "Yes". Между другото хорър частта почти липсва. От хубав атмосферичен екшън, **F.E.A.R.** се е превърнал в стандартен и видимо овехтял визуално шуутър с елементи на булет тайм. Добре, че подобно на **Екстракшъна**, изиграването му няма да ти отнеме повече от 5 часа. Защото вече взе да писва. Писва еднообразието, писва остарелият графичен енджин, писва тъпченето на едно място откъм фабула. Айде да вадят пустия му **Project Origin** *правилните* хора, че на мен лично ми дойде до гуша да ми дразнят апетита. Искам да ЯМ!

4/10

PC
PS3
X360

Soldier of Fortune: Payback

От: **Snake**

Жанр: FPS | **Производител**: Cauldron **Разпространител**: Activision
Сайт: www.onanizm.ru

Една стара моя теория, възпалена бурно от фундаменталната **Knights of the Temple II**, а именно – че *казанът* за рака на Тате може да креатира далеч по-иновативни и забавни игри от дивелъпърите *Cauldron* – придоби спонтанно нови измерения със стартирането на **Soldier of Fortune: Payback**. Не се подхлъзвай в измамната романтика на златните си спомени, шептящи ти, че оригиналният **SoF** е най-бруталното FPS преживяване, до което трепереще ти в абстиненция за кърваво екшън-насилие геймърски ръчици са се докосвали. Още втората серия намекна, че франчайзът пропада доста стремително в дебрите на посредствеността, а след навременното оттегляне на *Raven* и встъпването в длъжност на любимите *Казанджии*, не би следвало да се изненадваш от факта, че **Payback** удари дъното с такава скорост, че чак отскочи лекичко. Горе-долу до към третото деление на десетобалната ни скала, което май се явява единствена мотивировка за оценката.

Да кажем, че **Soldier of Fortune 3** е поредният тъп и клиширан шуутър, би означавало да обидим кръвно тъпите и клишираните шуутъри, които определено не заслужават подобно отношение. Тази игра е грозна гавра с горе-долу всичко, случило се в света на гейминга от момента, в който тухличките на **Тетриса** започнаха да се сипят, до днес. Да кажем, че геймплейната механика е насрана зловещо, би било некоректно, защото по този начин признаваме, че играта има геймплей, какъвто случаят определено не е. Дори най-простичкото нещо, стоящо в основата на всеки шуутър – от **Moorhuhn** до **Halo 3** – възможността да се завъртиш и да застреляш шибания противник, просто не работи като хората, защото и при максимално сенситивити малоумният ти герой се движи като под вода.

Сякаш за компенсация мятането на гранати се радва на толкова нечовешки ауто ейм, че буквално можеш да вкараш експлозивната джаджа в аналното отверстие на някой отдалечен на половин километър терорист. Другото потенциално обяснение е, че имам дар от Бога и следва да спра да си пропилявам таланта с тъпи статии и да започна кариера като бейзболист, докато е време.

Още по-големият ташак е, че **Soldier of Fortune** не е просто безобразно лесен – той на практика е достигнал онези възвишени нива на машинна автономност, каращи братя Уашовски да квичат оргазмено. **Payback** може да се играе сам, без твое участие. Авторите са претъпкали нивата му с тонове експлодиращи неща, 'щото трябва да е яко, но някак са пропуснали да информират враговете ти за този факт, което – съчетано със завидната им липса на каквото и да било ИИ – ги кара да взривяват разни неща под носа си и да се разхвърчат на кървави късове с умилително упорство.

Като казах кървави – всички знаем за виолентната слава на поредицата, но не разчитай и на това. В края на 2007 година **Soldier of Fortune: Payback** не е по-скандален от епизода на **Море от любов**, в който млад напет циганин е молил съседката си да му свири с активността на съдията от оня мач на Чардафон Горна Оряховица срещу Рилски Спортист, в който имаше пет червени картона и два смъртни случая. Имало е такава серия, нали?

3/10

GW Party

Fellowship of the Troll

Екипът искрено благодари за снимките направени от форумните юзъри Grimcho и zimonski!

Легендарният автор Alex III веднага бе разпознат и налазен от феновете

GW Clan. "Старите кучета" със сигурност помнят какво се криеше зад това име. По времето на добрия стар ezboard, когато все още прохождащото списание реши да създаде свое онлайн комюнити, никой не е предполагал колко важно събитие за много хора ще се окаже отварянето на този форум. Аз съм жив пример за това. Та с пускането на ezboard-а списанието даде основата, техническата база и остави всичко останало в ръцете на верните си читатели. И какви читатели само! От този отдалечен на близо десетилетка назад във времето момент, до ден днешен феновете на GW организират срещи помежду си, събират се на по бирички, намират много общи теми за разговор, рядко имащи нещо общо с игрите. Може да ти прозвучи смешно, но някои хора дори откриха половинките си благодарение на тези срещи. Няма майтап!

Имаше, разбира се, и кавги, деления на лагери, форумни бунтове и какви ли още не премеждия, но дори те не разрушиха приятелствата, създадени покрай GW. Както между читателите, така и между екипа и читателите. Изобщо не бе изненадващо, че научили за приключващото излизане на печатната ни медия, потребителите на games.bg комюнитито решиха заедно да организираме един "прощален" купон. Където да се съберем, да пийнем, да се посмеем, да си припомним някоя и друга забавна случка от миналото на списанието, да се запознаем с по-младите ни читатели и изобщо да изпратим GW както подобава – във ведра, приятелска обстановка, на фона на подрънкващи при всяка наздравица чаши и умеещи да сложат агитките от "Б" и "Г" сектор в задния си джоб възгласи "Workshop!".

Използвам момента да благодаря на всички присъствали на събирането. По груби сметки – към 40 човека. За щастие любимата ни "Тънка Червена Линия" издържа, ама това е защото добре сме я калявали през годините. Шапка ви сваляме, пичове! Лично аз пожелавам на всеки творец, независимо с какво се занимава, да има подобни млади и интелигентни хора, които да оценят труда му. Поклон!

За съжаление немалка част от екипа ни бе възпрепятствана и не присъства на епохалното събитие, но не липсваха представители от наша страна. Като бонус се появиха още Alex III, на когото списанието дължи ужасно много, и Jovi, художникът зад кадър, който също е неразделна част от историята Уъркшоповска.

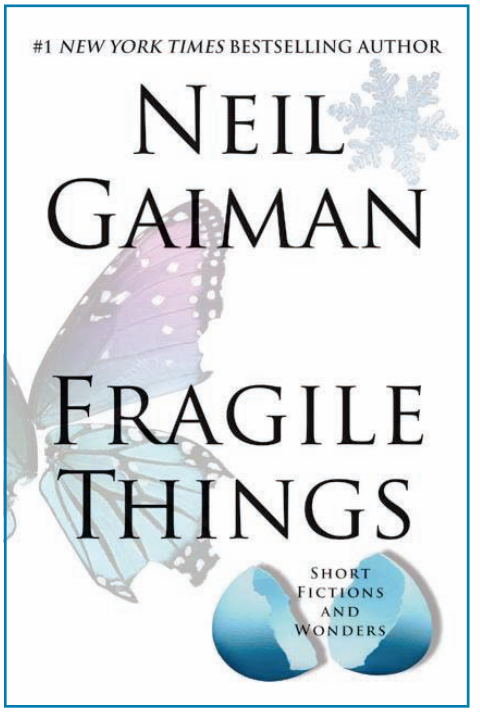
Но най-важното бе не само-то събиране, а отново ключовата за цялата концепция на списанието през годините дума, с която сигурно ти надухме главата този брой – приятелството. В рамките на Gamers' Workshop няма автори и фенове. Има приятели. А краят на списанието не означава край на приятелството и още за февруари месец е планирано следващо събиране. Ето, на това му викаме ние Вечна Дружба.

С цел по-лесно разпознаване, колегата MrAk бе с тениска-аватар

Бакалов към чашата си: "Май прееешъсссс!"

Крехки неща
Автор: Нийл Геймън
Издава: ИК Бард

От: Roland



Ако случайно не го знаеш, Нийл Геймън *всъщност* е гений. Един от най-великите автори на уиърд-фентъзи, хорър и бахти-и-идиотските-работи в света, ако не и най-добрият. Да се прекланяш пред него е малко, а да го боготвориш – задължително. Ако нещо не можеш да се познаеш в горното изречение, отивай да се срамуваш, или се образовай.

За целта от *Бард* са ти приготвили едно сборниче, което отсега ти заявявам, че или ще е книгата на 2008-ма на бг-пазара, или ще е една от трите такива. Почти тридесет разказа (има един скрит в увода, ако от *Бард* не го отрежат), над 90% от които са учебници по стил, разказвачество и развитие на герои. Историите са разнообразни колкото си искаш. Отварящата – **Етюд в изумрудено** – е малък бисер, в който са смесени световете на Лъвкрафт и Шерлок Холмс, пълен с препратки както към историите за великия детектив, така и за Ктулу и родата му. В друга (в оригинал се зове **Forbidden Brides of the Faceless Slaves in the Nameless House of the Night of Dread Desire**, не знам как ще я преведат) един млад благородник, живеещ в свят, пълен с черна магия, демонични създания, интриги, зловещи тайни и жестоки проклятия, се опитва да пише мейнстрийм слайс-ъв-лайф роман, но постоянно го избива на сатира. Има още какво ли не – момченца – живи и мъртви – които играят заедно, месеците от годината, събрали се да разкажат историите си, малки момиченца-зомбита, които продават кафе, побъркан китайски император, къщичка за игра, чиято врата се отваря сама, несъществуваща циганка под уличната лампа, а и страници от дневник, открит в кутия за обувки, оставена в един автобус някъде между Тулса, Оклахома и Луисвил, Кентъки...

Или, за да обобщя, **Крехки неща** е това, за което трябва да си дадеш парите този месец, ако искаш да четеш наистина качествена литература. Щото, не се подвеждай, Геймън е нещо *многократно* повече от разни посредствени сценарии на евтини CGI филмчета. Сериозно ти говоря.

Оценка: 11/10

Троя: Повелителят на сребърния лък
Автор: Дейвид Гемел
Издава: ИК ИнфоДАР

Тази книга излезе преди около месец и половина, обаче първо е едно от най-добрите заглавия за миналата година, и второ – аз съм я превеждал, така че не виждам на какво отгоре да не си направя най-безсрамно самореклама.

Дейвид Гемел, лека му пръст, беше един от най-качествените автори на класическо героик фентъзи. За съжаление навремето *Бард* ни го представиха в не твърде бляскава светлина с най-слабата му поредица (**Сибстраси** серията, пусната тук като **Камъните на силата**), а *ИнфоДАР* взеха поне за мен не съвсем правилното решение да се опитат да го наложат отново с нещо, което... ами не е фентъзи.

Защото трилогията за **Троя** всъщност представлява героичен разказ за последните години на Златния град, кулминиращи във великата Троянска Война. Единственият фантастичен елемент са шматкащите се туктам пророчества.

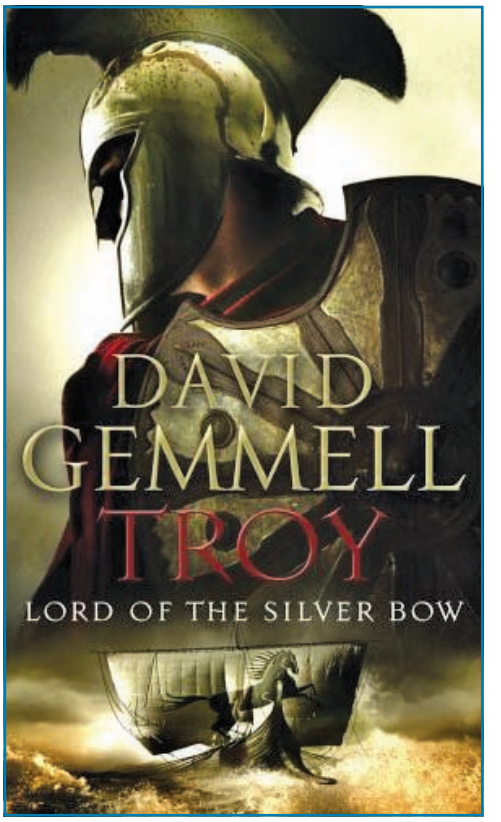
Това обаче не бива да те подвежда – книгата (пък и следващите две) е *размазваща*. Гемел е бил шута на всякакви богове от историята си, а наред с тях – и абсурдните движещи сили в **Илиядата**. Мотивите за назряващата Троянска Война тук са изцяло политически и икономически, и макар от **Повелителят на сребърния лък** да текат героизъм и епика на бурни струи, персонажите са реални и правдоподобни, а не кухите образи от легендите.

Главните герои са от поддържащия каст на **Илиядата** – темпераментната Андромаха, изтъргувана от баща си за невяста на троянския принц Хектор, когото никога не е виждала, изтерзаният Хеликаон (Еней), който е непрестанно разкъсван от травмираното си детство, идеалите си и тъмната си страна, и напълно измисленият микенец Аргуриос, отдал живота си на своя цар, за да получи нож в гърба. Съдбите на тримата се преплитат в най-богатия град на света – Троя – където интригите на могъщия и жесток цар Приам са на път да доведат до жестоко кръвопролитие...

Без да издавам много, очаквай динамичен сюжет, страхотни герои и невероятно добрия и стегнат разказвачески стил на Гемел. Ако си падаш по героизма и епиката, а можеш да преглътнеш липсата на магии и дракони, **Повелителят на сребърния лък** определено е твоята книга.

И накрая, тъй като май съм единственият гамен с две негови си рубрики в списанието, а за сълзи на раздяла съм набелязал анимето, искам тук вместо това да ти отправя една покана (разбирай – нагла реклама). Ако тази страничка, в нейните осем проявления, ти е била интересна и информативна, можеш да продължиш да ми четеш глупостите на адрес www.shadowdance.info. Добре си дошъл и много ще ти се радвам. Ако пък не е била, жив и здрав, сигурен съм, че точно в това списание със сигурност си намирал какво друго да четеш.

Оценка: 10/10



Gamers' Workshop

От: **SHRAiK**

Ако трябва да съм абсолютно откровен с теб, ще призная, че нито аз, нито главния, отговорния и безотговорния редактори, имат дори бегла идея какво по дяволите трябва да пише на тези две страници. Решихме, че е редно в последния си брой да представим някакъв профил на самите нас, само дето това е абсолютно непосилна задача. Все едно да хванеш и да профилираш всичкия хаос във Вселената накуп. Не става, чадо. Така че ще карам както ми идва отвътре…

На теория

Ако напишеш Gamer's Workshop в Google, третият линк ще те отведе към следното кратко инфо в Уикипедията (писано от неизвестен нам пич):

Gamers' Workshop *е българско списание за компютърни и конзолни игри и софтуер. Появява се на пазара през 1998 и макар никога да не достига тиражите на тогавашните си конкуренти PC Mania и Master Games, бързо се утвърждава като едно от основните издания в тази област. Около него се изгражда онлайн общество, което почти изчезва през есента на 2004, когато GW е на прага на фалит. През септември 2004 изданието е закупено от софийския интернет доставчик Hotelan, който притежава и Data.bg. Gamers' Workshop коренно променя общия дизайн и насоката си, като дори номерацията на броевете започва от 0 (до септември 2004 има издадени над 70 броя). В първите няколко месеца реакциите са смесени, но в последствие голяма част от старите фенове приемат новото издание като достоен наследник на стария Workshop. През декември 2007 излиза и последният брой на GW.*

Безпристрастно, без излишни емоции, с някои неточности и доста истина в него. Само дето излезохме януари и последното изречение изгърмя като пиратка.

Всъщност

Горното резюме обаче не казва нищо от това, което искаме да знаеш. Убеден съм, че историята и трънливият път на най-доброто списание за видеоигри в България са ти до болка познати, след като четеш тези редове. Не знаеш обаче какво всъщност представлява GW.

Gamers' Workshop е един алтернативен приказен свят, който ние създадохме за самите себе си, а на теб ти хареса да живееш в него. Изградихме го от нищото, заредихме го с нашите емоции, мечти, любов, подарихме му частица от сърцето си… и той оживя. Нашият мил Франкенщайн. Той наследи всичките ни добри и лоши черти, той умря няколко пъти и пак оцеля, той ни даде сили, когато нашите собствени се изчерпаха.

Списанието е уникално с толкова много неща, че наистина е трудно да бъде описано с няколко простички изречения.

Най-големият му коз през всичките тези години, разбира се, беше и все още е GW-*екипът*. Особена порода хора, троловете от работилницата вярват във видеоигрите, така както големият писател вярва в книгите си, художникът вярва в картините си, а музикантът – в албумите си. Изречение от рода на "Абе това игрите са егати безмислената загуба на време, как може голям човек да се занимава с подобни глупости" обикновено води до изненадващо студен тролски поглед насреща и отговор в стил "Мислех те за малко по-интелигентен пич, но явно си доста повърхностно човече." Тук дискусията приключва, защото след подобна реплика губим всякакво желание за комуникация с въпросната персона. Да, ние се засягаме, когато обиждат този свят. Ние твърдим, че в него има такива диаманти, които съвсем спокойно могат да бъдат определени като шедьоври и да се наредят до Мона Лиза-та на Леонардо, **Кръстника** на Копола, **Фаренхайта** на Бредбъри или дискографията на **Куин**. Приехме единодушно видеоигрите за най-новото изкуство в световната история и се потопихме в смайващата му динамика.

Държим да знаеш нещо много фундаментално. Хората, които правеха и правят това списание, не са безмозъчни нърдове, които циклят стотици часове на едно и също заглавие (въпреки че и това сме правили). Основен стремеж винаги е бил широкоскроеният, задълбочен, ценителски поглед върху индустрията.

Помисли за миг за Gamers' Workshop като за една прочута кралска изба. Ако си представим игрите като бутилки вино, то нашата изба на първо място ще е огромна. В нея ще има стотици рафтове, а на тях ще са подредени хиляди вина и всяко едно от тях ще е опитано и класифицирано. Ще си има бележка, на която ще пише точно какъв е вкусът му, кои рецептори докосва и по какъв начин, боли ли глава след препиване, с какви гозби върви, препоръчителна цена, любопитно мнение от вещ винар и крайна оценка по десетобалната лозараска система. В центъра ще се намира рафтът на славата, на който ще са изложени само най-редките и прочути сортове. Избата ще е *уютна* и всеки любител веднага ще се почувства като у дома си, сред свои. За нея ще се грижат най-малко десетина души и ще го правят най-вече заради любовта си към аленатa тръпчива течност, а не от любов към краля. И хората ще знаят, че ако отидат точно в тази изба, винаги ще получат откровен и точен, приятелски отговор за виното, което ги интересува.

Става дума за *отношението* приятелю. Именно това особено отношение на GW-авторите създаде неповторимия облик на изданието през годините. Отношението, което те караше (и все още те кара) да определяш статиите ни като "уникални", "вдъхновяващи", "професионални" и дори да си признаеш, че списанието ти е помогнало и повлияло да се развиеш като личност.

Gamers' Workshop е експеримент без аналог. Никога не сме обслужвали ничии интереси. Никога не сме оставяли подписите си под нещо, в което не вярваме, никога и няма да го сторим.

В случай, че ти е трудно да ми повярваш, хайде посочи ми друга официална геймърска медия по света, в която можеш да прочетеш следното:

Edge е може би най-уважаваното и едно от най-старите списания за видеоигри в света (заедно с японското *Famitsu*). Голяма част от колегите (и аз в това число) таим огромен респект към пичовете за всичко, което направиха през годините. В последния си брой *Edge* дадоха оценка 5 (от 10) на **The Witcher** и 7 на **Mass Effect**. Големи

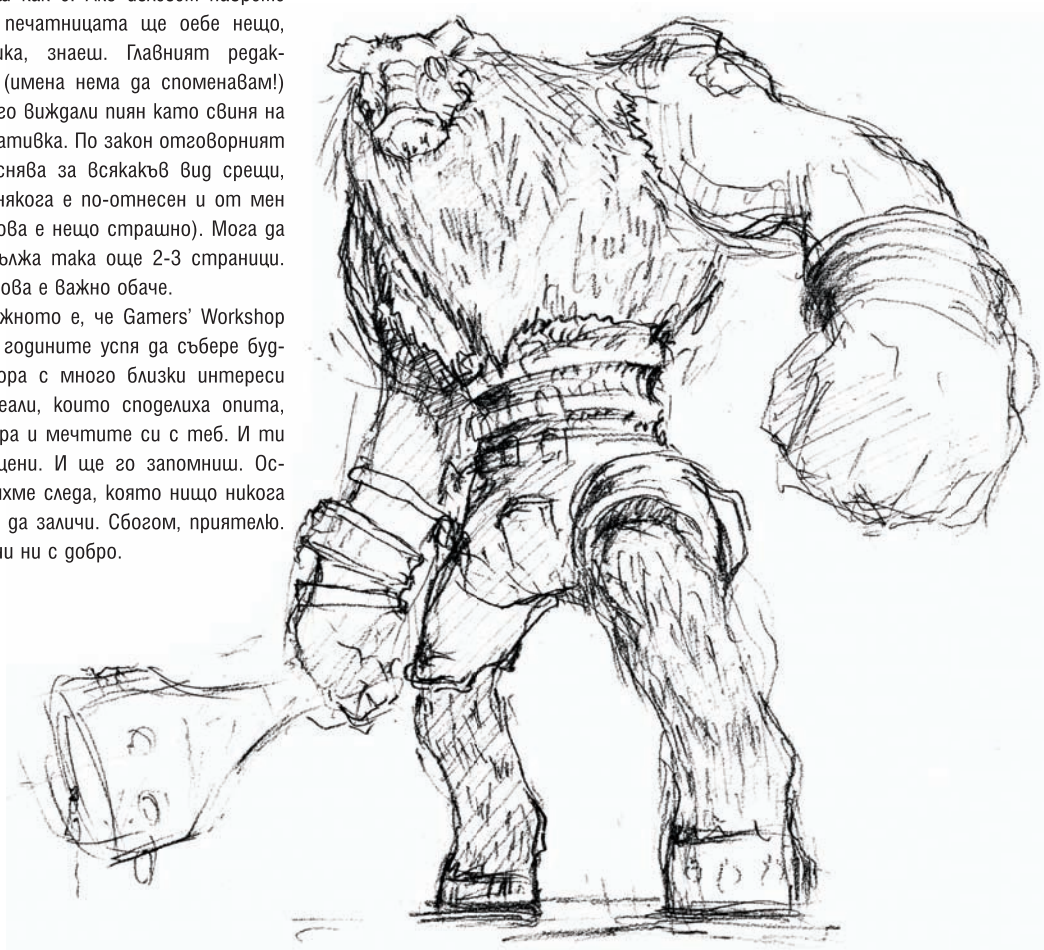
сте и имате моите най-искрени адмирации. А сега можете да ми целунете косматия задник! Подобно престъпно пренебрежение към две толкова фундаментални заглавия може да бъде демонстрирано само от изключително префърцунен чекиджия, който за цвят си е лепнал титлата гейм-журналист.

От кухнята

Светоусещането, за което говоря по-горе, е водило до хиляди комични ситуации. Като ежемесечните спорове защо аджеба тази игра е по-добра от онази, разделянето на враждуващи лагери, прехвърчането на искри и в крайна сметка... постигането на консенсус. Истината е, че екипът винаги е бил изграден от много емоционални личности. В същото време обаче това са хора, твърде близки като начин на мислене, а това създава истински приятелства и сплотеност, каквато съществува в изключително малко от така модерните днес свръх-комерсиални списания. И не само там. Също така ми е много любопитно дали има друго издание, за което от първостепенна важност е колегите в екипа да се съгласят с оценката и тона в ревюто на даден автор и едва тогава да се мисли за това какво ще кажат хората. Защото освен приятели, авторите са с изключително дълбоки познания и опит, а взаимното доверие, което си имаме по игралните (и пак – не само) въпроси, е практически непоклатимо.

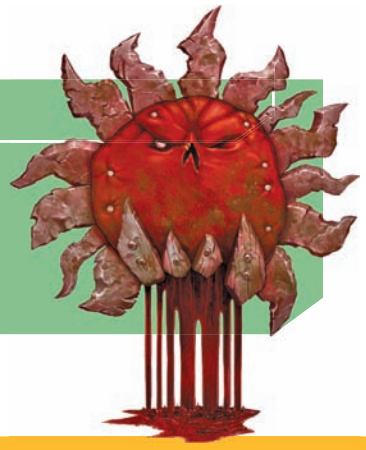
Не желая тези две странички да се превръщат в хвалебствена ода. Защото ние сме нормални хора и като такива имаме своите множество недостатъци. Хаосът при правенето на всеки брой е наш постоянен спътник. Сроковете за написване на статиите често пъти не се спазват (*по-правилно е да се каже – "понякога се спазват" – бел. Snake*). Вследствие на това дизайнерът псува като разпран и не спи 3 дни поред, примерно. Допуска и разнообразни и често култови грешки по време на този маратон. Ferever, знаеш как е. Ако излезем навреме пък, печатницата ще оебе нещо, класика, знаеш. Главният редактор (имена нема да споменавам!) сме го виждали пиян като свиня на оперативка. По закон отговорният закъснява за всякакъв вид срещи, а понякога е по-отнесен и от мен (а това е нещо страшно). Мога да продължа така още 2-3 страници. Не това е важно обаче.

Важното е, че Gamers' Workshop през годините успя да събере будни хора с много близки интереси и идеали, които споделиха опита, хумора и мечтите си с теб. И ти го оцени. И ще го запомниш. Оставихме следа, която нищо никога няма да заличи. Сбогом, приятелю. Помни ни с добро.



Месечен NOObzor

Част последна, в която Вълка говори за Warhammer, Vaporware и Раф Кощър



Когато преди около година започнах да списвам тези две странички, не мислех, че ще има много хора, които да ги намерят за особено интересни. По една или друга причина десетина нубзора по-късно, тази колонка доби някакви фенове. Което изключително много ме радва. Искрено се надявам, че на тези страници съм зарибил поне един-двама души да пробват това или онова ММО, или, още по-добре – спрял съм ги да пробват **Vanguard**. Много хейт и малко любов се изля на тези странички и ми е малко тъжно, че няма да мога да продължавам всеки месец да си ги списвам с голямо удоволствие. Или може би ще го правя, но на друго място и в друг формат... само времето ще покаже. Едно е сигурно – нито аз ще спра да се интересувам от ММО-та, нито който и да е фен, веднъж докоснал жанра, може лесно да се откачи. Така че, другари, представям ви един последен уоркшопски нубзор, обърнат по-скоро към бъдещето, в остър контраст с носталгията, която се лее от повечето страници на любимото Ви списание. Набързо ще разгледам няколкото ММО-та, които се разработват в момента и за които знаем поне малко. И в типично мой стил ще ги нахейтя подобаващо, за да не си помисли някой, че ще излезе нещо читаво скоро.

Warhammer Age of Reckoning AKA WoW-а с PvP

Warhammer-ът трябваше да се появи в края на 2007 година. Обаче, не щеш ли, беше толкова безобразно зле, че *Mythic* такъв срам ги подгони, та чак си спряха бетата. Много обещаваха, много правилни неща казваха, обаче бетата беше доста далече от истината. В тон с новото амплоа, което *Electronic Arts* се опитват да пробутват, те позволиха на разработчика да се върне и да преправи част от играта, за да не я застигне съдбата на **LotR:O.** Дори *обичният* ми Марк Джакобс влезе в пълен PR спин моуд и започна да поства по всички знайни и незнайни интернет форуми как всъщност това е нещо много положително за играта. Вярваме ти, Марк, ама защо реши да пуснете бетата изобщо? Както и да е, рейтингът на **Age of Reckoning** падна от "подозрително оптимистичен" право към "ако става за нещо, ще е чудо".

Age of Conan: Hyborian Adventures AKA "М рейтинг, ама със спряни цици"

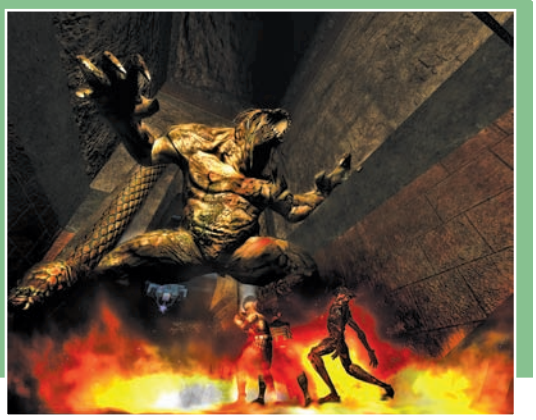
Следя **Конана** от известно време, а пък пичовете от *Funcom* напоследък започнаха да засилват малко PR-а в опита си да вкарат играта в радара на възможно най-много хора. Което ме накара и да почета малко по-подробно за какво точно става въпрос. Това, което открих, е нож с две остриета – те говорят още по-правилните и от *Mythic* неща – то не са туитч битки, то не са обсади на ограничено количество крепости, ограничени ресурси, смислен на високи нива крафтинг, дори и възможност за луут дроп. Направо да им се ненадява човек. Проблемът е, че силно се съмнявам да успеят да ни дадат и 30% от нещата, които обещават. Особено подозрителна ми е бойната система, която изглежда доста тегава за направа – избиране на защитни и офензивни ходове в релано време, каунтъри и т.н. При всички положения в играта има достатъчно много чейн-мейл бикини, мускулести варвари, огромни мечове и обезглавявания, за да ми е сравнително интересна. Рейтингът ѝ в последните няколко месеца се вдигна чак до "подозрително оптимистичен".

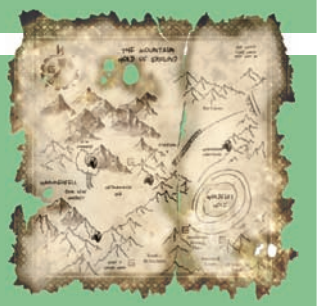
Warhammer 40k AKA На Вълка му свършиха истинските игри и почна да пише за Вапоруеър.

В инетерес на истината, играта наистина съществува. Или поне се разработва. Най-важното – как ще изглежда геймплейно – за момента не се знае. Но си заслужава споменаване, тъй като се разработва от *Vigil Games* (да не се бърка със *Sigil*, автори на *впечатляващия* **Vanguard**) – студиото, създадено от Джо Мадуреира. Джо е култов комиксов художник от близкото минало, работил над заглавия като **Deadpool**, **Uncanny X-men** и **Battle Chasers**. В гейминг индустрията е познат като лийд артист на **Guild Wars**. Така че, ако знаем нещо за спекулативното **Warhammer 40k MMO**, то е че на графично ниво ще бъде смазващо. А на нас не ни трябва много друго, при наличието на космически маринки.

Lone Star AKA Wing Commander MMO

Lone Star е Sci-Fi MMO игра, разработвана от няколко ключови личности от индустрията, събрани в *Spacetime Studios LLC*. По-специално – голяма част от ключовите фигури, работели по **Star Wars: Galaxies** и в частност – по култовия **Jump to Lightspeed** експанжън. Сред тях са и имената на Джеф Фриймън (свързваме името му със **SWG** и един от най-сериозните **UO** player run шардове) и част от оригиналния екип на класиката **Wing Commander**. Разбира се, правата за **WC** се държат от *Origin* (*EA*), така че можем със сигурност да кажем, че играта няма да е свързана по никой начин с този франчайз, но винаги можем да се надяваме на един "спиритуален" наследник. Из нета се въргалят разни интервюта с екипа, който работи по **Lone Star** и пичовете определено имат доста интересни неща за ка-





зване. Линкове могат да се намерят на сайта на студиото - http://www.spacetimestudios.com/index.html.

Metaplace AKA Raph Coster's не-MMO

Никога не съм криел безкрайното уважение и бордърлайн фенбоизъм, които изпитвам към Раф Кощър. Пичът е чисто и просто гениален. За съжаление доста често му се случва да е по-гениален, отколкото е нужно за една игра. Това е човекът, който говореше за дигитална дистрибуция преди четири години, много, много преди платформи като *Steam*, *Gametap*, *XBL* и *PSN* да докажат, че това е бъдещето. Както и да е, тук шокиращо говорим за игра, която не е MMO. Проектът на Раф, разработван от новата му компания *Areae*, е по-скоро... платформа. Трудно мога да обясня, защото и аз не го разбирам точно – става въпрос за набор от tool-ове и скриптинг език, които могат да се използват, за да се създаде "свят", бил той игра или виртуална чат стая, в която можеш да поканиш своите приятели, за да я "изживеете" заедно. Това колко добра е идеята и доколко е изпълнима, ще знаем към края на годината, когато трябва да видим и първите резултати.

Unannounced 38 Studios MMORPG

Проект, за който съм споменавал в Noobzor-а и преди. *38 Studios* е новото име на създадената от Кърт Шилинг *Green Monster Games*. Самият Кърт е професионален бейзболен играч, питчър на спечелилите поредна титла тази година **Boston Red Sox**. В нормалния живот г-н Шилинг е MMO ентусиаст и фен на оригиналния **Everquest**. Студиото се управлява от хора, работили в *Electronic Arts* и *Wizards of the Coast*, а първото им, все още ненаименовано, заглавие е под директния контрол на Тод Макферлейн (култов комиксов художник – **Spawn**) и Р.А. Салваторе (флъф фентъзи автор екстраординар, създател на обичния от толкова много хора Дрззрарсфрзсхдьфхдерфсет'т). Главен дизайнер на проекта е друг ветеран от индустрията и страшен блогър – Blackguard AKA Grouchy Gnome (nerfbat.com). За играта, разбира се, не се знае нищо – но определено има шанс да е нещо специално.

Unannounced Bioware MMORPG

Игра, за която се знае от много одавна. За съжалене не се знае особено много. Циркулиращата из гейм средите информация е, че това ще е първото MMO, което ще се движи по-скоро от историята, отколкото от скритият морков-на-пръчка, познат още като "Ding-Gratz!". MMO-то се разработва в Остин, от ветерани в индустрията, включително и един от най-култовите MMO design блогъри Ubiq (който се занимава с бойната система на която тема могат да се намерят доста интересни статии в блога му – www.zenofdesign.com). Това е и една от първите игри, която почти напълно използва middleware за разработката си. Заради което и много от ентусиастите я следят с интерес – колко проблеми ще създаде това и дали ще успеят да я направят по-бързо, отколкото ако бе започната от нулата. Но както обикновенно Вълка се отплесна в някакви неща, които само него си го интересуват. За да задържа интереса ти, ще спомена, че има доста слухове, че играта използва една сравнително популярна вселена – **Star Wars**.

Unannounced NCSoft Project AKA MMO-то на Lum

Като финал ще спомена едно MMO, за което не знам **АБСОЛЮТНО НИЩО**. Единственото, което се знае за него, е че главен дизайнер е не друг, а една от най-култовите личности в MMO блогосферата – Скот Дженингс. Няма как да се интересуваш поне малко от тези игри и да не си попадал на безобразно добрия му блог – brokentoys.org. При всички положения, това е един от много, много правилните хора в индустрията и без да знам нищо за проекта му, със сигурност мога да кажа, че това ще е една от по-интересните игри, когато излезе един ден.

Вместо Довиждане

Ами това е от Нубзора. За мен беше удоволствие да си пиша глупостите, които ми се въртят из главата. Надявам се поне на някой да му е било интересно да ги чете в името на малкото съдържание, което се крие зад безумния тон. Ще се засечем някъде из виртуалните светове, в това съм сигурен. Au revoir.

MULTIRAMA PC PREMIER HQ4485-G50

Първо в MULTIRAMA!

Какво е?

Ясно е – компютър, който да задоволи все по-лакомите геймърски нужди. Защото индустрията не спи, новите игри излизат, а старите ни машинки вече губят своята адекватност не с дни, а с часове, както се казваше в руските приказки.

Какво е специалното?

Не че е нещо много специално, но компонентите са повече от приятни. Като начало двуядрен 64 битов процесор AMD Athlon 4400+, работещ на 2.2GHz, с 2x1MB Cache, BOX. После 2GB памет DDR2 на 667MHz от престижната марка CORSAIR. 500 гигабайтов твърд диск, SATAII с 16MB cache. Видеокартата е страховитият GeForce 8500 GT с 256MBram. Към всичко това получаваш и мишка, клавиатура, записващо DVD устройство и подарък – колонки Altec Lansing VS2321. Като опция към този звяр можеш да поръчаш и монитор ViewSonic 1903WB WIDE с време на опресняване 5MSec.

Колко струва?

749лв без монитор
1099лв с монитор

Защо си заслужава?

Защото всеки иска да играе новите игри без да му насичат на максимални настройки. Защото, както неведнъж сме казвали, е хубаво да имаш машина, която дори и в тези бързи и високотехнологични времена няма да ти се налага да ъпгрейдваш поне година и пак ще се чувстваш спокоен, че каквото и да излезе, ще може да ти тръгне. Поне до следващата Нова Година.

Какво може да те разочарова?

Windows Vista, който идва с машината, е 30 дневна трайл версия, така че ще трябва да си го купиш оригинален, ако искаш да продължиш да го ползваш. Да си го купиш казахме! Нали сме се разбрали за пиратския софтуер?

Първо в MULTIRAMA!

MULTIRAMA PC GAMER HQ6688-G50

Какво е?

Още един компютър, но този вече е от геймъри за геймъри, ако ни позволите да ползваме така досадното клише. Да се чете – машина, с която ще можеш да се фукаш по форуми или на партито си в **WoW**.

Какво е специалното?

Как ти звучи Intel Core 2 Quad Q6600 2.4GHz 2 x 4MB L2 Cache LGA 775 BOX? Като нещо специално? Ами така си е. По-добър процесор ще ти трябва единствено ако си млад техник, който си е конструирал спътник и търси достатъчно мощ, за да изчислява траекторията му в космоса. Иначе отново 2GB DDR2 667, същият хард диск като на другата описана машина, но... Тук идва голямото *Но* – Nvidia GeForce 8800GT 512MB PCI-E X1. Unleash the beast! С тази видео карта няма да се притесняваш, че не си "некст-джен". Отново имаш опция за монитор, както и подарък. Само че подаръкът този път е безжичен рутер Netgear WGR614, за да може докато ти си циклиш на игрички, гаджето ти да има достъп до интернет в цялата къща и да не ти виси на главата.

Колко струва?

Цена на компютър: 1599лв

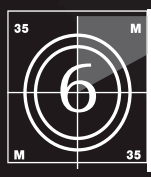
Цена комплект: 1949лв

Защо си заслужава?

Как защо? Ти видя ли за каква конфигурация говорим тук? Можеш спокойно да седнеш и да се присмиваш, чакайки разработчиците да измислят нови и нови игри, все по-лакоми за ресурс и най-многото което ще ти се наложи да направиш, ще е да си вземеш още един гигабайт памет. Поне в обозримо бъдеще, разбира се. Когато всичко стане като в **Матрицата**, ще ти се наложи да го сменяш, няма как...

Какво може да те разочарова?

Същата история с Vista-та, както и по-горе. Но все пак понеже си на гребена на вълната и си ултра як геймър, ти ще се оправиш с това, нали?



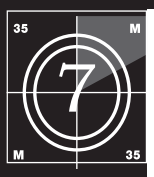
Хитмен [Hitman]
Жанр: Уве Лайт
С участието на: Тимъти Олифант, Дъгрей Скот, Робърт Непър, Хенри Йън Кюсик, Олга Куриленко
Режисьор: Ксавие Ган
Сценарист: Скип Уудс (*Парола: Риба меч, Четвъртък*)
Официална страница: http://www.hitmanmovie.com/

Екранизациите по видео игри минаваха за долнопробна материя още по времето, когато Боб Хоскинс, Джон Легуизамо и Денис Хопър се излагаха водопроводно в **Super Mario Bros**, а любимият ни Уве все още беше известен като пълен идиот само на регионално ниво – в родната си махала. Днес видео игрите счупват всички възможни рекорди по продаваемост, а сценаристите на **Assassin's Creed** дори се ебават как през 2012 и последното филмово студио в Америка затваряло врати, смазано от гейм-индустрията. Нещата с екранизациите обаче не са се променили особено. Самотната лястовичка Кристоф Ганц и – с някои уговорки – припърхващата след него гарга Пол Андерсън определено не могат да доведат пролетта в скованата от десетилетен безпросветен лед games-to-film материя, над която в последно време хер Бол властва, подобно на очарователно космата и плешива снежна кралица. Да се опиташ да надвиеш статуквото точно с **Hitman** филм е колкото лоша, толкова и добра идея. Лоша, защото иначе великолепният франчайз на практика е почти напълно лишен от история – ти си безчувствен като самата смърт наемен убиец, рожба на генетичен експеримент, който трепе хора за пари. Кътсцените между мисиите са сложени не за да движат сюжета напред, а за да подчертаят внушението, че си куул като келвинова нула и убиваш без да ти мигне баркодът. Което е основа, върху която филмовият сценарист трудно може да стъпи. От друга страна обаче идеята е добра, защото – стига да имаме безчувствен плешив пич в главната роля (да се чете – може да се наеме дори и пълно дърво от бе-групата, просто защото всичко, което се иска от него, е да гледа мрачно и да говори с равен тон) и няколко симпатични намигвания към играта, колкото да са доволни геймърите – филмовият сценарист може да стъпи където си иска и да импровизира на богато. Най-големият ташак е, че формулата до голяма степен е сработила. Като изключим безобразно лошия избор на Тимъти Олифант, който на моменти напомня за малкото братче олигофренче на истинския 47, за главната роля, **Hitman** става. Става по онзи безмозъчен екшън-начин, в който едрокалибрените оръжия имат повече екранно време от актьорите в главните роли, екшън сцените са кадансови, а законите на гравитацията са си тръгнали възмутени от продукцията и са отишли на Пампорово да пребивават скиори, за да си успокоят нервите. От всичко това лъха стилът на френската школа, която на моменти е по-позьорска дори от холивудската, но за целите на точно този филм това е плюс. Прибави към изброеното няколко момента, които ще бъдат смешни на максимум седем милиона души в световен мащаб, защото са свързани със сцени, заснети из популярни софийски локации (на екран пише, че това е Санкт Петербург), апотеозът сред които е епична финална престрелка в Александър Невски. Прибави и няколко особено ключови кадъра, пресъздаващи едно към едно по-известните уолпейпъри от играта, за която проява на уважение пред франчайза свалям шапка на Ксавие Ган (няма роднинска връзка с гореспоменатата лястовичка). В крайна сметка получаваш сравнително долнопробен, но пък адски забавен екшън. Пък и, като се прибрах вкъщи след киното, веднага си пуснах **Blood Money**, просто защото ми се убиваха хора с плешивеца. Което май означава, че филмът в крайна сметка ми е подействал.

Аз съм легенда [I Am Legend]
Жанр: драматичен хорър, като че ли...
С участието на: Уил Смит, едно куче и много зомбита
Режисьор: Франсис Лоурънс (*Константин*)
Сценаристи: Акива Голдсмън и Марк Протесевич, (уж) по едноименния роман на Ричард Матисън
Официална страница: http://iamlegend.warnerbros.com/

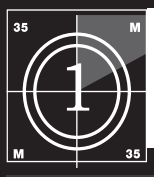
Аз съм легенда е третата екранизация по иконичния едноименен роман на Ричард Матисън (предишните два са **The Last Man On Earth** с Винсънт Прайс от 1964 и **Omega Man** с Чарлтън Хенстън от 1971). Първият смени главния герой, вторият извади вампирите от уравнението, а третият, който имам съмнителната чест да ти ревюирам, смени дори расовата принадлежност на водещия персонаж, сложи на мястото на въпросните вампири някакви високоскоростни зомбита на амфетамини и ми стовари наместо драматичния и осмислящ заглавието финал, някаква безумна супербоул сцена, фийчъринг граната, като по този начин малко пооака цялата идея. Доста, всъщност. Дори да погледнем на цялата перверзия от гледната точка на зрители, които са виждали напечатан на хартия текст за последен път, когато са си бърсали гъза в дворния кенеф на дедо с методично нарязани късове **Работническо дело**, е трудно да се дистанцираме от факта, че **Аз съм легенда** просто си е тъп. На Франсис Лоурънс видимо му е убегнал фактът, че когато в две трети от екранното си време главният му герой е един вид "дъ ласт мен он ърт", е хубаво да разполагаш с актьор, ама истински, за да изгради очаквания комплексен, разпадащ се под напора на самотата образ. А Уил Смит определено не върши работа за подобни нужди, просто защото има едно и също изражение, независимо дали се набира на лост, жена му умира, или гледа с умиление първия **Шрек** на плазмата си и цитира репликите. Последното, прочее, го прави към десет минути, защото на Лоурънс в един момент явно са му убегнали и начините да запълни някак час и половина и е решил, че ще е един вид симпатично ловецът на зомбита Смит и анимационното магаре Мърфи да си партнират, както подобава на братята от гетото. Като Шамара и Конса, един вид.

Така че ти мое и да си легенда, батка, но аз съм Сашко Змията и ще те утрепам с правата лопата, ако още веднъж ме вържеш да гледам подобни говна, заклевам се.



Беулф [Beowulf]
Жанр: Геймън+CG от ново поколение+Класически Нордически Мит=Очаквахме Доста Повече
С гласовете и дигитализираните образи на: Рей Уинстоун, Антъни Хопкинс, Анджелина Жоли, Джон Малкович, Робин Райт Пен
Режисьор: Робърт Земекис (*Завръщане в бъдещето, Контакт, Форест Гъмп, Полярен експрес*)
Сценаристи: Нийл Геймън и Роджър Ейвъри
Официална страница: http://www.beowulfmovie.com/

Нийл Геймън, литературен идол на има-няма половината ни екип, е започнал работата си по сценария на **БеОулф** (чието "о" се спомина в неравна битка с българския преводач) преди точно единадесет години. Смятам, че за толкова време пичът можеше да сътвори нещо като шедьовъра на живота си или поне едно средностатистическо шедьовърче, но за съжаление на доста нива свободната му интерпретация на класическия нордически мит за героя, чудовището, майката на чудовището и дракона е далеч по-слаба от практически всяка негова книга или разказ. Върховите технологии, впрегнати от Роджър Земекис в реализирането на може би най-мегаломанската компютърна анимация в холивудската история, даващи своята заявка, че в близко бъдеще актьорите ще станат абсолютно излишни, също не се оказаха чак толкова върхови, че да дадат поводи за притеснение на Нортън или Пачино. С което обаче искам единствено да те предпазя от ентусиазма, с който аз подходих към това заглавие. Не е като да не сме си говорили за деструктивната сила на хайпа, нали. Да – историята варира между култова (особено когато Геймън размеси митологичните реалии така, както само той си може) и посредствена (загуба на наративен ритъм, претупване на силни моменти и разтягане на скучни такива); да – визията също варира от главозамайваща (най-вече що се отнася до дигитализирането на известни актьорски мутри) и подобни-неща-съм-си-ги-виждал рендърнати в реално време на монитора, ша ме извинявате (в редки, но дразнещо недоизпипани сцени). Което издърпва рязко изпод задника на **Беоулф** трона на заплануваното му кино величие, но не го прави лош филм. Дори напротив. Геймън е успял по виртуозен начин да фокусира цялата тъга, отчаяние, умора и загуба на желание за битка в едно единствено изречение, преобръщащо героичната приказка с хастара нагоре: *"Времето на героите е мъртво. Християнският бог го уби, оставяйки ни само хленчещи мъченици, страх и срам"*. Земекис не се е посвенил да покаже кървища и цици (при това може би най-правилните цици в индустрията след господния шедьовър в пазвата на госпожа Белучи). Джон Малкович е пълен изрод в кратката си, но незабравима роля. Няколкото екшън сцени са брутални, като онова с морските чудовища изглеждаше като директна заемка от **God of War**, което винаги е добра идея. Емоциите, заложени в лентата, на пръв поглед изглеждат адски плоски, колебливи и неориентирани, но именно заради това в правилните моменти успяват да те сварят неподготвен, дарявайки те с тъга, агресия, възбуда. В резултат, на финала така и няма да можеш да решиш дали искаш да дадеш воля на хлапашкото си желание да хванеш едър меч и да сечеш монстри, докато не се покриеш със слава и ачийвмънти, или просто да се замислиш за погубените от реалността приказки и за това какво точно би искал да получиш от живота и каква е цената, която си склонен да платиш за мечтата си. Въпреки недъзите си **Беоулф** е изненадващо откровен и човечен за подобна героик-история, което му качество определено ми допадна.



Пришълците срещу Хищника 2 [Aliens vs Predator - Requiem]
Жанр: Борът в торбата с елхите
С участието на: някакви неизвестни
Режисьори: Колин и Грег Щраус
Сценарист: Шейн Салерно, дееба неговата мама
Официална страница: http://www.avp-r.com/

Да гледаш този филм принципно е безкрайно лоша идея, независимо дали се прекланяш пред две от най-великите филмови чудовища, създавани някога, не знаеш кои са тия грозните на плаката, но искаш да погледаш малко малоумен сай-фай екшън с много ефекти, или просто тоя уикенд мама и тати са си у вас и си избрал от афиша нещо с гарантирано празна зала, за да може Мимето да ти извърти една свирка в киното. Братята Щраус са постигнали нещо много повече от простата гавра с Пришълеца и Хищника, за каквато ни намекваха предварителните снимкови материали и трейлъри, показващи ни с гордост напет раста-предейлиън и каст, пред който и независима немска порно продукция би се почувствала като блокбъстър на Брукхаймър. Братята Щраус се гаврят директно *с теб*, първо защото бюджетът, с който са разполагали, видимо не би стигнал, за да си купят голф двойка на старо, като ли да заснемат филм с монстри. Второ (произтичащо от първото) – за да прикрият горния факт цялата продукция е толкова безбожно тъмна, че през по-голямата част няма да успееш да видиш дали това на екрана е поклащащ се заплашително ейлиън, или ерекция в близък план. И трето (произтичащо от факта, че двамата кретени видимо толкова си могат), **Реквием** е заснет и монтиран толкова хаотично, че тъмнината ще ти е най-малкият проблем, просто защото екшън сцените са реализирани на принципа "върти камерата наоколо, докато статистите в гумени костюми скачат нагоре-надолу, пък каквото стане". Прибави към всичко това диалог, който и в гореспоменатата немска порно продукция би минал за твърде плосък, и клиширано епичен саундтрак, който рядко пасва по някакъв начин на ставащото на екран, но може и аз да бъркам, понеже – нали помниш – рядко който и да било разбира *какво* става на екран.

Не вярвах, че някога ще принизя вярната си клавиатура до подобни думи, но дори абоминацията на Пол Андърсън не успя да превърне иконите в подобно посмешище. И си имай едно на ум, че крайната оценка доста активно гравитираше около нулата чак до кретенското убийство на русата пача, което в крайна сметка донесе на **AvP2** леко пресилената единица. Но като за последно смятам да бъда щедър.

VAMPIRE HUNTER D

BLOODLUST

От: Roland

"But it can't last forever, D! The urge for their blood is stronger!"
"If that day comes, then another will hunt me. It's as simple as that."

Дълго се чудих кое заглавие да избера за последната ни засега аниме-разходка. Класики много, големи имена също, обаче този брой исках да пиша за нещо, което да е специално *за мен*. И в крайна сметка се спрях на първото си осъзнато аниме – филм, който и до ден днешен е един от любимите ми.

Годината е 12 090 и светът е променен. Великите войни от миналото са превърнали Земята в непознато и опасно място, където малцината оцелели човеци се събират в изолирани общества, за да се защитават от набезите на чудовища и мутанти.

Светът вече не принадлежи на хората. Столетия наред негови господари са били Децата на нощта – величествената раса на безсмъртните вампири, чиито технологични и научни достижения надвишават със съвършенството и красотата си многократно всичко, което човекът някога е създавал. И за тези прекрасни и зловещи създания хората не са нищо повече от добитък, с който да се хранят.

Ала расата на вампирите запада. Сред човеците се е появила кастата на ловците, които бродят по света и ги избиват. Самият свят сякаш ги отхвърля. Те малко по малко забравят постиженията си, губят технологиите и познанията си, деградирайки до жестоки феодали, затворени в непристъпните си замъци и пазени от чудовища. Чакайки поредната група ловци да дойде за тях, за да изгуби живота си... или да отнеме техния.

Един ловец не е като останалите. Той е дънпийл – син на човешка жена и вампир. Мразен от хората заради вампирската си кръв, презиран от вампирите заради произхода на майка си, винаги сам и странящ от другите. Прокълнат с Жаждата и Вечността, но благословен с нечовешка сила и красота, а също и с възможността да живее под слънцето, той е известен единствено като D. И е посветил вечния си живот на изтреблението на бащината си раса, донесла толкова мъка както на света, така и на него самия.

"I am here for the young woman".
"I wouldn't recommend it, dumpeal. Taking on a vampire at night is a mission for morons and fools! Which are you?"

Дъщерята на богато търговско семейство е отвлечена посред нощ от спалнята си. Минувачи са забелязали каляската на вампира Майер Линк около имението. Бащата на момичето наема D да я открие и спаси, а ако вече е "променена", да я убие. За да е сигурен обаче, старецът наема и известните братя Маркъс – също ловци на вампири. Започва състезание за голямата награда, в което обаче залозите скоро се променят кардинално. Защото Майер Линк не е отвлякъл младата Шарлот, а момичето не е тръгнало против волята си. И докато братята Маркъс гонят наградата, а вампирът и човешката жена бягат към невъзможната надежда на Града на Нощта – място извън Земята, където вампири и хора живеят в мир и любовта им не би била невъзможна – самотният дънпийл е разкъсван от избора между това да "спаси" жена, която не иска да бъде спасена, и да допусне на света да се появи дете като него, отхвърлено и мразено от всички.

"You wouldn't understand. You've never loved a human".
"I've never killed one either".

Сюжетът на **Vampire Hunter D** е простичък и ясен, но не съспенс и неочаквани обрати са козът на филма. Силата на това аниме е *емоцията*. Обич и омраза, отмъщение, тъга и копнеж, преплетени в една мрачно красива и обречена история за невъзможната любов, стара като света и също толкова вечна. Никой от героите тук не е дълбок и многопластов, но всеки е по свой начин символ на нещо.

D, с неговата мълчалива неумолимост, с безизразния си поглед, криещ толкова много. Всеки удар на меча му е неотменима присъда и нищо не може да застане между него и целта му. Но под тази привидна безчувственост има много повече, отколкото дори зрителят би могъл да подозира...

Благородникът **Майер**, едновременно принц и касапин, величествен и низък, нечовешки красив и отвратително отблъскващ. Създание, причинило толкова много болка през вечния си живот, най-много от която – на самия себе си. И любовта му към Шарлот, едновременно чиста и немислима.

Лейла – млада жена, която живее с братята Маркъс, отдадена изцяло на отмъщението си към изчадията, отнели живота на родителите ѝ. Дори нейният образ обаче крие повече, отколкото се вижда на пръв поглед.

"When the last vampire is extinct, who will mourn our passing? Will she? Will anyone? Can anyone understand this pain, this loneliness?"

Най-силната страна на **Bloodlust** е атмосферата. Упадъкът на вампирската раса и примитивността на хората са пропили всяка секунда от филма. Тъгата по изгубеното величие, меланхоличният копнеж към отминалите по-добри дни... Не само сюжетът, но и визията и музиката са подчинени на тази трагична романтика.

Въпреки че вече е на седем годинки, филмът все още е едно от най-красивите анимета, които съм виждал. Специфичният визуален стил, познат ни от епизода **Program** от **Аниматрицата**, е доста нетипичен за жанра и по-близък до класическите западни традиции, но е изключително въздействащ. Движенията са плавни и може би дори малко забавени, а анимацията е толкова богата както цветово, така и динамически, че на моменти човек просто зяпва. В основата си **Bloodlust** е приключенски филм и всяка екшън-сцена може да се използва за учебник как се прави такова нещо в анимация. За фона да не говорим. Постапокалиптични пустини с изтърбушените скелети на катастрофирали космически кораби, мержелеещи се в далечността. Тучни ливади и гъсти гори, превзели земите, обитавани някога от хора и вампири. Готически замъци и крепости, родени от кошмарите на Гигер и Ешер. Каубойски градчета, където шерифът е закон и всеки носи оръжие. Ще го кажа направо – в това аниме няма и *кадър*, който да не е приказно красив!

Саундтракът на **Bloodlust** също е на изключително ниво. Екшън-темите са запомнящи се и невероятно надъхващи, но музиката далеч не е само такава. Тъжни и меланхолични мелодии се редуват със зловещи хорове и напрегнат съспенс. Всяка емоция и настроение, от които има нужда такъв филм, са застъпени, при това – брилянтно.

"Your time is at an end. Your kind must face extinction. You cannot survive, you must die. That is the rule of nature."
"Ah. Very strong words for a dumpeal, but you seem to forget. Our spirits... are eternal."

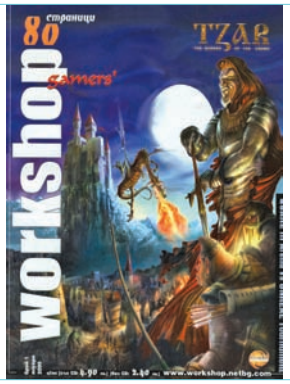
И така, ако си по-скоро циник, **Bloodlust** не е за теб. Този филм е една красива приказка за силата на любовта, за предателството и омразата, и за болката. Той не е "сложен", не е "дълбок", нито е "култов". И ако за теб горното описание звучи като кухо клише, то болезнената му красота едва ли ще те докосне. Ако обаче чувстваш, че подобни истории могат да достигнат до теб, това аниме е абсолютно задължително. Зная със сигурност, че мен ме хвана по начин, който много малко филми, дори и "обективно" по-добри, са успели да постигнат. И в крайна сметка това е важното.

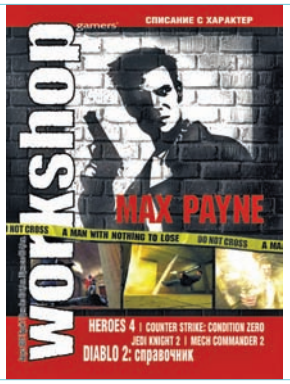
10 / 10

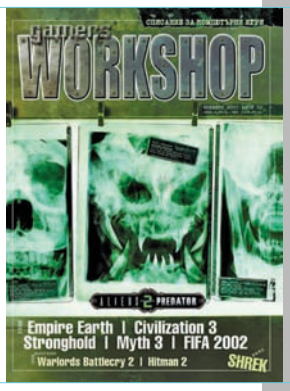
С което май трябва да си пожелаем всичко най-хубаво. Знам, че за мен тези деветнадесет броя, в които си говорихме за аниме, бяха наистина огромно удоволствие и се надявам, че и за теб са били такова. Ако е така, стискай палци скоро да се засечем пак, под една или друга форма. So say we all...

Bloodlust е всъщност втори филм за D. Първият е направен през 1985 г. и се нарича просто **Vampire Hunter D**. Доста е грозен и има малко общо с продължението си. И двата се базират на поредицата книги на японския автор Хидеюки Кикучи, издавани на английски от *Dark Horse*. Първият филм е правен по първата, а **Bloodlust** – по третата. Това, с което поредицата блести най-много, е изключителният арт на гения Йошитака Амано (за когото сме си говорили в материалите, посветени на **Final Fantasy** поредицата), представен не само в кориците на романите, но и в съпътстващите ги илюстрации в тях. Преди две години излезе дори албум, озаглавен **Coffin: The Art of Vampire Hunter D**, който от първа ръка мога да ти гарантирам, че е едно от най-невероятно красивите неща, които съм държал в ръцете си.

The Good, The bad and the Ugly







Дизайнът и кориците на GW... или дизайнерската част на целия хаос през годините

От: Meg

След толкова приказки за историята на списанието и колко велико и могъщо е било то през годините, редакционната колегия реши, че е добра идея да се напише някой и друг ред за кориците и изобщо за дизайна на този добре прикрит културен феномен, наречен Workshop. И естествено решиха да развалят благия ми рахатлък и жулене на **Super Mario Galaxy** и **Uncharted**, стоварвайки ми задачата да го свърша аз.

Не знам дали досега някой го е споменавал, но първообразът на Workshop, поне в началните броеве, е бил смазващото американско списание **PC Accelerator**. Техният начин на писане и виждането им за нещата в гейм сферата определено е повлиял на Съвета на старейшините (Разбирай – Whisper, Freeman и Chopper), когато са създавали списанието. Вътре в екипа винаги сме наричали **PC Accelerator** "Библията". Периодът, през който дизайнът ни беше дело на Chopper, Groover, uRKO и – разбира се – моя милост, е силно повлиян от именно това издание. За зла участ, след като *Future Media* закупиха **PC Gamer**, интересът им към първородното им списание заглъхна и в последствие то изчезна от пазара. Сега ние, като праведни фанатици от **PCXL** сектата, решихме да последваме светлия им пример.

На по-късен етап списанието смени голяма част от състава си – влезе нова кръв в лицето на Stakka, Jeru и десетки други знайни и незнайни дизайнери. Погледът им се премести от щурите **PCXL** към елитарните британци от **Edge** (изтънчена работа, брато). Повече бели площи, по-стилизирани и минималистични елементи, както и визия, която повече прилягаше на концепцията на Workshop в съответния период от съществуването му.

Но стига сме говорили за неща, които интересуват около 0,2 (а по последни данни – 0,05) процента от аудиторията на списанието. Нека се обърнем към по-важни работи като кориците през годините и да споменем някои интересни факти около тях и тяхното създаване.

Съмнявам се да изненадам някого с информацията, че в списанието винаги е виреела фенска *Blizzard* епидемия. Кориците с *Blizzard*-ски игри са сигурно над 12. Именно със **StarCraft** излиза първият брой на Workshop през май месец във вече далечната 1998 година. Корицата е дело на Chopper и е направена от wallpaper (да се чете – ниска за предпечат резолюция) – едни от най-големите кошмари на дизайнера. Като за пръв брой съм сигурен че в редакцията се е изпило и изяло бая по случая.

Характерен за първите корици е хоризонталният надпис (като на всяко нормално списание) и двете култови мотота Ye Olde Workshoppe и Join or Die, които издаваха по-хардкор насочения му формат. Именно той, а и фактът, че списанието е различно от всичко останало на пазара по това време, продиктуват корицата на брой шести (онази със симпатичния пич, дето е забелил очи, а от устата му излизат червеи). Малко по-скандална от очакваното (поне за времето си), корицата потриса някои лелки по реповете и те отказват да продават тоз абоминейшън, наречен Workshop. Със следващия си брой списанието вече окончателно взема решението да е мега различният продукт на пазара и логото му се измества по вертикала. За съжаление това не се оказва много комерсиален ход и броят с **Dungeon Keeper** на корицата бележи първия официален фалит на списанието. Но на пук на всичко, то отново излиза следващия месец, благодарение на тогава никому неизвестен фен, който решава, че Workshop идеята не трябва да загине, и вади пари от собствения си джоб, което кара тогавашните троли да се захванат отново със списанието, макар и в умален състав.

Следват няколко доста силни броя, сред които и най-продаваемата корица в историята на списанието – тази с **ЦАР: Тежестта на короната**. Нито една бройка брак не остана, всичко се изчерпа. През март месец същата година идва и първата корица, която е пипната от професионалист от българската гейм-индустрия. Don Repino (бащата на тролчетата, които толкова народ харесва), който по онова време работи в *Haemimont*, успява на направи корица от картинка с размери 300x300 пиксела, което си е геройство и много дорисуване. Евала, Марто!

Това не е последната корица на списанието, направена от фенове и приятели – следващата е дело на Squall, който по-късно ще стане главен дизайнер на **NeoGamer**, конкурентното ни списание чийто първи брой нямаше да бъде напечатан, ако тогава не им бяхме подали ръка (ама сме хитри да си създаваме конкуренция, а?). Както и да е – Ванката е изпраскал един действително невероятен 3d модел на Канонерката от **Star Wars**, създавайки поредната много стилна корица на GW.

Списанието продължи да еволюира, появи се надписът "Истината! Голата истина!", който имаше за цел да удари част от конкуренцията, която пишеше поръчкови ревюта за не особено добри игри. Това не трогна особено читателите и следващият брой (**Baldur's Gate**) е един от най-катастрофално продадените в историята на списанието. Причината за това е, че **PC Mania** излизат със същата корица по същото време. Лошо, Седларов, лошо!

Следващата корица (**Sacrifice**) е дело на един от многото големи приятели на Workshop – Stargazer, по-познат като Jovi. Неговото появяване предизвика много промени в дизайна на списанието. То придоби малко по-странна визия с много и богати графични елементи – нещо, което го караше да има някаква особена топлина и атмосфера. Това определено не беше дизайн на списание, но в него имаше нещо, което казваше "Това е бърлогата на трола! Beware!" Сред по-известните GW творби на Jovi са охлювът-мотоциклетист, тролът със знамето, който в последствие му спечели награда от престижното онлайн издание CGTalk.com за 2d творба, както и култовият трол а-ла Backes от **Пришълци**. В последствие Jovi започна работа в *Haemimont*, после в *Black Sea Studios*, а сега е една от ключовите фигури в *Project Offset*. Големец ни е той!

Следващата корица, на която ще обърна внимание, е дело на uRKO, който по това време правеше списанието **Фентъзи фактор** в другата стая на обширния ни офис. Прикоткан от Groover и Freeman, той стана

главен дизайнер при нас. Корицата с **Counter-Strike** е интересна с това, че на нея в ролята на терориста е не кой да е, ами самият Freeman. Такива леки намигания са характерни за периода на uRKO, но освен светещото GW в корема на героя от корицата с **Throne of Darkness**, важното нещо, което се случи тогава, бе че надписът Workshop зае отново хоризонтална позиция. Това стана след много обсъждания в офиса, на които аз (млад и зелен все още) бях с две ръце за вертикалния надпис, но след аргументите на старейшините се наложи да се съглася с тях.

Aliens Vs. Predator 2. По моему най-добрата корица на списанието. Невероятен арт! Смазваща визия! Според легендата това е трябвало да бъде корицата на **PC Mania**, но главният им дизайнер по това време решил, че този арт не е достатъчно як и поради това го зарязал. В последствие излязоха с войник и пришълец със син градиент за фон. Браво!

Следва корицата с **WarCraft III** орката (Март 2002). Арт, който *Blizzard* навремето бяха направили специално за **PC Accelerator**, а ние просто не можехме да устоим на изкушението! За следващата **WarCraft** корица през Юли uRKO направи един доста добър колаж, от който дори *Blizzard* останаха доволни.

И така постепенно стигнахме до момента, в който аз поех управлението на дизайнерския валяк и започнах да трамбовам. Първата ми корица – **Counter-Strike: Condition Zero** – беше толкова ужасна, че след като излезе от печат, свалих всички корици на западни списания и ги изследвах под лупа в рамките на 1 седмица. По този начин се роди коицата с **Freedom Fighters**, която представи и новият облик на логото на списанието, което виждате по кориците и до днес. Последното е силно повлияно от старото лого на **Electronic Gaming Monthly**, които имаха същия проблем – твърде дълго заглавие, което трябва да изглежда солидно на корица. Другото специфично за тази корица е, че тя е правена от wallpaper 800x600 резолюция. В направата ѝ се включи и Morgoth от *Black Sea Studios*, който ми помогна с щриха на главните действащи лица, докато уж работеше по **Knights of Honor** (Весо, не го уволнявай!). Интересното е, че по средата на направата на корицата имаше токов удар в редакцията и всичко отиде на кино. Бях вложил около 15 часа и докато аз блъсках по стената с ярост и исках да избия всичко около мен, Freeman седеше абсолютно спокоен и накрая отрони едно "Shit Happens, копеле!"

Call of Duty корицата не трябваше да бъде с този арт и общо взето бе преработвана от нулата. В първоначалния ѝ вариант тя беше синя с парашутист на нея, но в редакцията се взе решение, че не става. Поради същата причина за следващата корица с **Prince of Persia** съм рисувал 8 часа the sands of time, след което се оказа, че ще се върнем към първоначалната ми идея.

Колосалният брой с 18-ката отпред нямаше да е толкова колосален, ако Jovi не беше нарисувал Рейн за него. Преди това само си мечтахме за този арт. Корицата с **Unreal Tournament 2004**, по първоначален замисъл пък трябваше да е с **Knights of Honor**, но съмнения в БГ Пазара след експеримента с **Картаген** ни накараха да вземем друго решение. Сред надписите отзад може спокойно да прочетете "PC Mania Rulez!", което е доста важен елемент от моето творчество.

Да преминем към корицата, която много хора смятат за култова и най-добрата на списанието (моето мнение го издадох по-горе) – **Hitman**. Беше 7 сутринта след 2 дни работа без сън, аз мислих да се прибера у дома и да поспя, но уви, Freeman ми каза, че трябва да предадем корицата до 12 часа. Още при започването на броя имах идеята корицата да представлява бюрото на наемния убиец с всичките джунджурийки по него и снимки на потенциалните му жертви. **PC Mania** бяха излезли с **Painkiller** на корица – ние сложихме същия арт на снимката, след това набедихме Даниел Гарнър за агент на **PC Mania**. Оттам ни дойде идеята имената на водещите за броя игри да са преведени от английски, добавихме и прословутия списък с авторите, дело на Freeman. Другата заигравка беше с първия в списъка на 47 – Бакалов. Freeman бе написал като мотив за елиминацията му: "Зависи как се справи със статията!". Което доведе и до продължението на задната корица "Лошо, Бакалов, лошо!".

Следващата корица бележи може би най-добрия откъм съдържание брой на Workshop. **Half-Life 2** със смазващ ексклузивен арт на корица, даден ни специално от Дъг Ломбарди (PR на *Valve*)! Интервю с Виктор Антонов! Ексклузивни материали за **Prince of Persia 2** и **San Andreas**. Наистина убийствен брой!

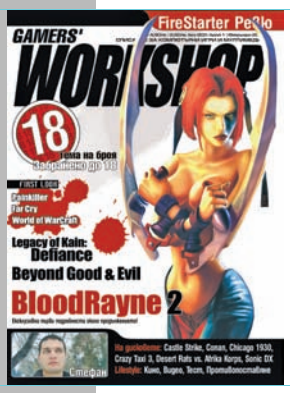
Ground Control 2 корицата е базирана на официалния арт към играта, но всъщност той претърпя много промени. Може да обърнете внимание на скрития Gamers' Workshop надпис, както и на доста добре кашираното "PC Mania OWNZ".

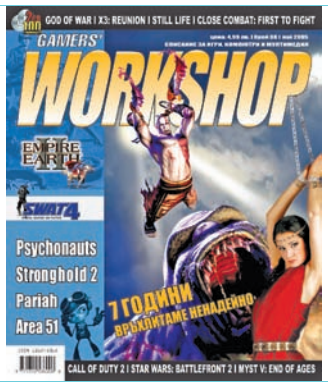
WarHammer 40K бележи началото на "Новото GW летоброене". Успяхме пак да фалираме, след като ниски продажби на броя с **UT2004** обърнаха колата. Решихме, че този път е време за комерс. Големи заглавия и като цяло по-комерсиална визия на корицата. От особена помощ при реализацията на тази бе Don Pepino, който направи арта на **WarHammer** да изглежда по-добре от оригинала. В последствие един от списващите британския **PC Gamer**, които бяха излезли със същия арт, призна, че нашата е по-добра.

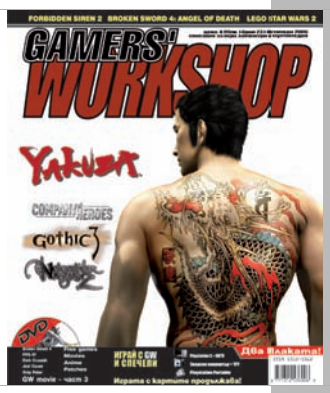
Следва корицата, с която приключих работата си в Workshop – **Counter-Strike** а.к.а Първата Ни Корица с Манекенка. Прочее идеята на манекенките е отново заимствана от **PCXL**, които просто нямаха кавър без женско присъствие. "Библията" ни проговори и ние решихме, че в момента имаме финансовата възможност да реализираме и тази си стара идея. Няма да описвам каква мъка беше работата с манекенките и колко неврони ни е коствала тя. За конкретната корица е интересно да се спомене, че е направена от screenshot от играта. Върху него Don Pepino изрисува света, а ръката с пистолета е моята лична. Не искам да ви казвам какви стойки чупихме в офиса, докато докараме First Person перспектива. Важен елемент е и кокошката, която *Valve* бяха премахнали от **CS: Source**, но ние я сложихме в нейна памет. В броя, в статията за **Cold Fear**, има две петна кръв, които също са лично мои. Имам слаби капиляри и лек удар може да предизвика кръвотечение. Болен съм понякога, да!

Накратко, това е всичко, което мога да ви кажа за GW кориците. След някой и друг ред Коралски ще поеме щафетата, за да ви разкаже какво се е случвало след като станах от дизайнерския стол. Преди това обаче искам да ви кажа нещо адски важно:

Workshop свърза хора с идеи, хора, които искаха да правят нещо качествено и различно в България. Доколко сме успели – това вие ще прецените. Това, което аз със сигурност знам, е че за да работя в списанието, водещата причина никога не са били парите. Имах много други предложения, където финансово щях да съм обезпечен по-добре, но по това време Идеята беше над всичко. Вярвам, че така е било за всеки, който по една или друга причина се е докосвал до Gamers' Workshop. R.I.P.



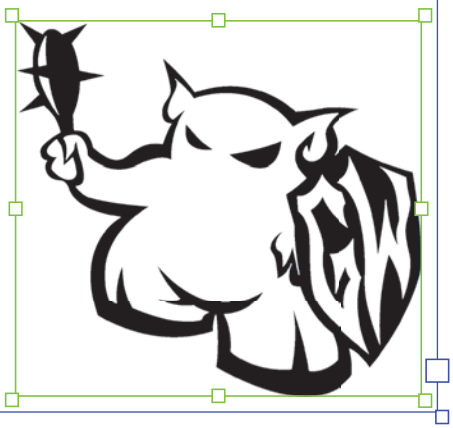




От: Koralsky

След мега силната първа част, подготвена от *Med*, с няколко думи ще ти разкажа и за по-новата епоха в създаването на GW кориците. След напускането на кучето на доста парещия стол се качиха и първите създания от нежен пол, изявяващи се като дизайнери – Симона и Милена (позната още като *Milenska*). На двете дами се падна честта да творят кориците, на които за известен период от време стояха ликовете на истински хора. Преоблечени и разкрасени като герои от хитовите игри в броя или просто изобразяващи някаква лайфстайл сценка, родена в главата на *Snake* и имаща за цел да предаде в един кадър пиковия момент от съответната секция в изданието. Обикновено между идеята и реализацията имаше толкова колосални разлики, че по едно време дори стана забавно. Колежките се справиха с променлив успех, но вината не беше единствено в тях – имаше външни фактори, които просто не зависеха от нас. Като например често колосалните разлики между снимките, от които си харесвахме манекенки, и начинът, по който момичетата изглеждаха на живо, или грандиозните ни импровизации с реквизита, принудил ни да използваме почистващ препарат, вместо пистолет, или да търсим кетчуп, с който да направим кървави петна в последния момент. Питайте *Snake* (комуто на два пъти дори се наложи да се снима в името на родени в последния момент идеи след невъзможността да бъдат реализирани първоначалните такива) и *Stakka* – те си спомнят тези фотосесийни мигове с безкрайно умиление. И най-вече за пост-сесийните запои в особено ключовата кръчма **Чучура**, намираща се в близост до студиото, в което снимахме. Това е може би единствената столична кръчма, в която насред класическа механджийска обстановка с народни носии и менчета човек може да яде боб с пръжки и да слуша Майлс Дейвис. Но да не изпреварваме събитията. Именно по време на женския мандат се роди и нашият претендент номер едно за най-грозна корица на списанието за всички времена – тази с **God of War** (нищо лично, Миленче, знаеш, че те ловим). Пищяща манекенка, свита в десния ъгъл на корицата, и пикселизирания грозен монстър по необясними причини не се понравиха на нито един наш читател. Или пък на който и да е от екипа. За късмет на *Крейтъс* обаче, за кратко в нашите редици беше адски талантливият дизайнер Дойчин Дойчев (*NOX*), който направи едно от най-добрите визуални представяния на игра за всички времена – става въпрос за ревюто на **God of War** в същия брой. Поклон и до ден днешен, братле – от мен и *Snake*. Следва периодът, който ще запомним с най-големите количества бира, изпити в тролската ни редакция. Епохата на *Големия Кораб*. Иван *Edge* Владимиров (*Stakka*). Дизайнерът от по-ново време, с когото всеки един от екипа се разбираше с две думи. А в малко по-късен етап и без. Ще се впусна в едно малко лирично отклонение, като споделя, че само за няколко броя Иван знаеше толкова добре какво харесвам и как искам да бъде оформен определен мой материал, че в един момент единствено се наслаждавах на работите му в техния финален вариант. И корекциите от моя страна бяха минимални. В един момент, на помощ му се притече прекрасният художник от Видин Сергей Самуилов (*Tz*) който въпреки доста срамежливата си природа, беше виновник двамата с Иван да изготвят отлични корици на **Prince of Persia The Two Thrones**, **Quake IV** и **Double Agent**. Първите две – нарисувани от *Tz* и дизайнирани от *Stakka*. След силния бирен период за няколко броя в нашите редици се подвизаваше и *Заразното Зло* в лицето на Андрей (*Venom*). За него можем да кажем, че помогна за направата на една от най-добрите корици на GW по времето, когато вече не работеше за нас – тази с E3 2007. И достигаме до последното поколение дизайнерско GW *Crew*. Което за кратък период от време бе водено от Емил (*Mukembe*). Ще го запомним с експерименталната корица на **Yakuza** и доста сполучливия кавър на **Assassin's Creed**. За два броя се завърна и гурото *Med*, който, въпреки че беше зает с купища работа около фирмата, която ръководи, успя да създаде две отлични корици (компилацията между **Medieval 2** и **Mortal Kombat Armagedon** и самостоятелен кавър на **Unreal Tournament 3**). На коричната сцена след него се появи последната дама-дизайнер, единият от създателите на интернет червея *nemertini.com* – Диляна Динева (*DeeDee*). Която за разлика от Милена и Симона бе отявлен геймър с огромен дизайнесрки опит зад гърба си и играеше с еднаква страст заглавия като **Quake II**, **Okami**, **Jet Set Radio Future**, **Zelda** и **Titan Quest**. Ще я запомним с феноменалната работа по корица, сътворена от иначе безличния арт на **Crysis**, в която тя използва визуални фрагменти от последния албум на **Nine Inch Nails**, *Year Zero*. А също и с мега оформлението на статията за **Okami** (и как веднъж ни спаси, като нареди близо 40 страници за по-малко от 48 часа). През този период се уверихме и че дама-дизайнер никога няма да изготви наша потенциална бъдеща корица на **God of War 3**. Вариантът, подготвен от *DeeDee* за **GoW2**, макар дизайнерски идеен и в пъти по-добър от този на *Milenska*, не успя да удовлетвори никой от екипа на списанието, поради адски грешен избор на арт, в който фокусът просто не падаше върху Крейтъс и в резултат се получи нещо очаровително мазно. И достигаме до младежа с огромен потенциал – Ясен Стойнев (*Jeru*). Който доказа, че с желание човек може да постигне много, въпреки технически слабата си подготовка. Помня как Яската в първите месеци от своята работа се обръщаше по всякакви печатарски и дизайнерски въпроси към протата *DeeDee* и *Med*. И трябва да призная, че въпреки потърсената помощ в големи количества, последните няколко броя на списанието Ясен направи чудеса. Корицата за последното E3 (комбинация от популярни герои на бял фон), която изготви заедно с *Venom*, е олицетворение на креативния начин на мислене, който *Jeru* развиване буквално за няколко месеца. Тази на **Bioshock** също заслужава нашите и вашите адмирации.

Корицата, която виждате да краси финалния ни брой, приятели, е сентимент. Сентимент към всички големи хора, минали през редиците на Gamers'Workshop. Художникът е нашият комикс доайен *Kiko The God*. Надявам се да ви е харесала, защото чрез нея искаме да изразим и уважението си към вас, нашите читателите. Още веднъж – *RIP GW* и до нови срещи. А защо не и до нови корици...



телефони за информация

0800 11 444

480 11 44

HomeLan

интернет доставчик

На трафик

22лв.

40Mbit/s

Normal

44лв.

40Mbit/s

Минимална

22лв.

20Mbit/s

Data.BG

55лв.

56Mbit/s

Икономична

33лв.

32Mbit/s

Gold

99лв.

80Mbit/s

V.I.P.

66лв.

56Mbit/s

www.homelan.bg